CHAPTER 1 冒険の手引き

広大なグランプール諸島を冒険するための基本知識をバッチリ解説！
スカウト、配合、戦闘などのさまざまなお役立ち情報も要チェケラッ！

CHAPTER 2 アドベンチャーガイド

バトルGP優勝を目指すモンスターマスター必須の冒険ガイド！ わかりやすいマップで、各島の探索ポイントから出現モンスターまで徹底紹介！

CHAPTER 3 グランプール諸島寄り道情報

スカウトQや闘技場、モンスター交換など寄り道情報を満載！
マスターバトルやお見合いで出現するモンスターもまるわかり！

CHAPTER 4 冒険に役立つデータファイル

モンスターの成長のしかたや使えるスキルなどの詳細データから、
配合や特技・特性、アイテムなどの実用データを一挙掲載！

9784757519152

1929476009524

ISBN978-4-7575-1915-2
C9476 ¥952E
定価：本体952円＋税
雑誌62011-67
SQUARE ENIX.

NDS

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 公式ガイドブック

STUDIO BENT STUFF SQUARE ENIX.

SQUARE ENIX.
SE-MOOK

NINTENDO DS

DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 公式ガイドブック

DRAGON QUEST MONSTERS-Joker Official Guide Book

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 公式ガイドブック

SQUARE ENIX.
SE-MOOK

NINTENDO DS.

DQM
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

DRAGON QUEST MONSTERS-Joker Official Guide Book 公式ガイドブック

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー
公式ガイドブック

DQM
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

プロローグ

グランプール諸島──主要な七つの島と、多数の小島で構成されたその広大な群島海域は、世界でも有数の、多種多様なモンスターの生息地として知られている。島々に点在する謎めいた古代遺跡や、数百年の昔に起きたとされる災厄、神獣と宝具の伝説など、冒険のロマンをかき立てるスポットや伝承を持つこの地方にいま、世界中からモンスターマスターが集まりつつあった。

彼らの目的はただひとつ──まもなく開催されるバトルGPに出場し、最強マスターの証明であるチャンピオンの座をつかむこと。この物語の主人公も、そんな大会参加者のひとりだ。

しかし、今回の大会には不穏なウワサが広がっていて……？

CHARACTER GUIDE
キャラクターガイド

主人公

モンスターマスターの証であるスカウトリングを指にはめ、最強のモンスターマスターとなることに闘志を燃やしている少年。グランプール諸島で近々開催されるバトルGPに参加するべく、冒険の旅に出る。

←口数が少ないせいか、何事にも動じず落ち着いているようにも見える。大物の証明？

「汝はほかの人間どもとはちがうようだな」

スペディオ

ノビス島に現れた、人間の言葉を操るモンスター。「神獣」と呼ばれる存在であり、ある使命を背負っているらしい。自分をスカウトしようとする人間たちに対して警戒心を抱いていたが、目的を果たすため主人公と行動をともにする。

←鳥型にも変身するが、飛行することはできないらしく、高いところは少しだけ苦手だ。

スペディオの変身した姿

ガルハート

グラブゾン

ディアノーグ

アロマ

主人公と同じく、モンスターマスターとしてバトルGPに参加する少女。自信満々で自分勝手な性格ながら、基本的にお調子者でどこか憎めない愛嬌も備えている。

←達者なのは口だけかと思いきや、意外に確かな実力の持ち主。強力なライバルになる？

「わたしのレアモンスター君はゲンキしてるー？」

ギルツ

モンスターを集めて何らかの研究を行っている組織「ジェイル」の統主。つねに厳しい態度で部下を率い、従わぬ場合はたとえ身内でも容赦しない。

「私からの指令には絶対にしたがってもらう」

「みんな、伝説の宝具を目指してがんばってね」

カルマッソ

バトルGP協会会長。スカウトリングを発明するなど、モンスターに関する研究の第一人者としても知られている。飄々としてつかみどころがない一面も。

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー
公式ガイドブック

CONTENTS もくじ

Official Guide Book

CHAPTER 1 冒険の手引き

CHAPTER 1

DRAGON QUEST MONSTERS-Joker
Official Guide Book

冒険の手引き 1 冒険をはじめよう

いよいよはじまる「ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー」の大冒険。まずは、どうやって冒険をはじめたり終わらせたりするかを確認しておこう。

メロメディアちぇっくだよ!

- ※最初から冒険をはじめるなら「はじめから」を選ぶ
- ※前回のつづきをやるなら「つづきから」を選ぶ
- ※冒険を終える前にはセーブをしておく

チェック!

スタートメニューから冒険に出発!

タイトル画面で、いずれかのボタンを押すかタッチスクリーンにタッチすると、ニンテンドーDSの下画面に「スタートメニュー」が表示される。冒険を最初からはじめるなら「はじめから」を、セーブしてあるところからつづけるなら「つづきから」を選ぼう。ちなみに、すれちがい通信(→P.50)以外の通信機能を使いたいときも、このスタートメニューから操作を行うことになる。

■ スタートメニューの見かた

スタートメニュー
つづきから
はじめから
DSワイヤレスつうしん
Wi-Fiつうしん
セーブデータから ゲームを はじめます。

つづきから
セーブしてあるところから冒険を再開する(右ページの下半分を参照)。

はじめから
最初から冒険をはじめる(右ページの上半分を参照)。

DSワイヤレスつうしん ➡P.49
DSワイヤレス通信で、友だちと対戦やモンスターの交換をする。

Wi-Fiつうしん ➡P.51
ニンテンドーWi-Fiコネクションの接続先の設定や、ジョーカーズGPへの接続をする。

冒険を最初からはじめるときの流れ

タイトル画面

PUSH START

いずれかのボタンを押すか、タッチスクリーンにタッチする。

スタートメニュー

スタートメニュー
つづきから
はじめから
DSワイヤレスつうしん
Wi-Fiつうしん
あたらしく ゲームを はじめます。

「はじめから」を選び、「ゲームをはじめますか?」という確認に「はじめる」と答える。

主人公の名前を決める

主人公の名前を入力し、画面右下の「OK」を選ぶ。名前入力時は、十字ボタン、Aボタン、Bボタンのほかに、下記のボタンによる操作も可能。

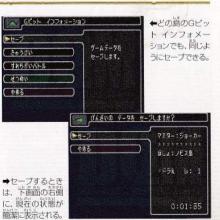
ボタン	できること
Xボタン	文字に濁点や半濁点をつける(例:「は」を「ば」や「ぱ」にする)。大きい文字を小さい文字に変える(例:「や」を「ゃ」にする)
SELECTボタン	ひらがな、カタカナ、英数字の切りかえ
STARTボタン	カーソルを「OK」に移動

冒険のはじまり!

冒険を終える前にはかならずセーブ

セーブしないまま本体の電源を切ると、冒険の成果が失われてしまう。冒険を終えるときは、Gピット インフォメーション(→P.16)で「セーブ」を選び、それまでの冒険の内容をセーブしておこう。Gピットから遠くにいる場合は、移動中に主人公のコマンドで「ちゅうだん」を選べば、中断セーブをして冒険を終えられる。ただし、中断セーブデータはロードすると消えてしまう。ロード後、「セーブ」や「ちゅうだん」をせずに電源を切ると、Gピットでセーブしたデータからやり直しになるので注意。なお、Gピットで残せるセーブデータはひとつだけで、毎回新しく更新されていく(中断セーブのデータはこれとは別に保存される)。

←どの島のGピット インフォメーションでも、同じようにセーブできる。

➡セーブするときは、下画面の右側に、現在の状態が簡潔に表示される。

■ Gピットでの通常のセーブと中断セーブのちがい

Gピットでのセーブ		中断セーブ
Gピットのみ	セーブできる場所	どこでも(例外あり/→P.23)
「つづきから」と「DSワイヤレスつうしん」が加わる	セーブデータがあるときのスタートメニューの変化	「ちゅうだんセーブから」だけになる(Gピットでセーブしたデータのロードや、通信などができない)
そのまま残る	ロード後のセーブデータの状態	削除される(Gピットでセーブしたデータは残る)

冒険の手引き 2

操作のしかたを覚えよう

操作方法を覚えておくことは、冒険を快適に進めるうえでとても大切。重要な操作はいずれもシンプルで覚えやすいので、しっかり身につけておきたい。

メロメディアちぇっくだよ！

- 十字ボタンで主人公やカーソルを動かせる
- Aボタンで決定したり調べたりできる
- Bボタンでキャンセルできる

チェックラー！

よく使う操作を覚えておこう

最強のモンスターマスターを目指すのであれば、操作のしかたを知っておくのは基本中の基本。このページでは、各種の操作のなかでも、何度も使うことになる重要なものを、場面ごとにまとめてみた。これらの操作さえ覚えておけば、冒険をスムーズに進めていけるはずだ。

移動中の操作方法

主人公の移動

ボタン：十字ボタン

十字ボタンを押した方向（上は画面奥、下は画面手前）に主人公が移動する。

視点を変える

ボタン：L R B

LボタンやRボタンで視点を回転、Bボタンで視点を正面にもどす。

調べる／話す／扉を開ける／ハシゴなどをつかむ

ボタン：A

Aボタンを押すと、目の前にあるものを調べたり、人に話しかけたりする。

情報画面を開く

ボタン：X

情報画面を開いて、情報を見たり移動中のコマンドを使ったりする（→P.20）。

タッチスクリーン パーティのウィンドウか、画面左上にある緑色の三角マークにタッチする。

情報画面・ショップ・戦闘などでの操作方法

カーソルを動かす

十字ボタンの上や下でカーソルを動かし、左や右でページ送りをする。

タッチスクリーン 動かしたいところにタッチする。

決定

ボタン：A

Aボタンを押すと決定。ちなみに、戦闘中にかぎり、Lボタンでも決定できる。

タッチスクリーン カーソルの合っているところにもう1回タッチする。

キャンセル

ボタン

Bボタンを押すと、コマンドをキャンセルしてひとつ前の選択にもどる。

タッチスクリーン 画面左上にある緑色の三角マークにタッチする（戦闘中は、基本的に画面左側のどこでも可）。

まめちしき 視点変更の活用法

視点を変えながら移動してみよう

移動中に左右へ曲がるには十字ボタンの左右を押せばいいが、十字ボタンの上を押して前進しながらLボタンやRボタンで視点を変えることでも、進む方向を変えられる。急な角度で左右に曲がりたいなら十字ボタンの左右、ゆるやかな角度で左右に曲がりたいならLボタンやRボタン、といった具合に使いわけると移動しやすい。

そのほか、十字ボタンの下で方向転換したあとは、一瞬止まってBボタンを押し、視点を正面に向けると、以降の移動の操作がやりやすくなる。

←十字ボタンの上＋Lボタンで左へ、上＋Rボタンで右へ曲がれる。

まめちしき マップの表示位置変更

タッチスクリーンでマップを動かせる

移動中、下画面に表示されるマップにタッチしてスライドすると、マップを動かすことができる。見えていない部分を確認したいときは、この操作でマップを動かしてみよう。なお、タッチスクリーンのどこかにタッチし直すかいずれかのボタンを押すと、マップの表示はもとにもどる。

タッチスクリーン ウィンドウが表示されていないところにタッチしてスライド。

冒険の手引き 3 グランプールの島々を歩こう

ここでは、冒険の流れと、島で起こること、やるべきことなどを解説する。ひととおり理解して、グランプール諸島のスミズミまで探索できるようになろう。

メロメディアちぇっくだよ！
- 宝箱は色によって性質が異なる
- 昼と夜では出現モンスターなどがちがう
- 島から島への移動は水上バイクで

7つの島で冒険がくり広げられる

冒険の舞台は、7つの島からなるグランプール諸島。まずは、バトルGPの決勝進出を目指すべく、島々を行き来して、マデュライトという石を10個集めていくことになる。しかし、手ごわいモンスターや謎の仕掛けなど、行く手をはばむものは数多い。パーティを鍛えたり新しい仲間を加えたりしながら、7つの島をくまなく探索していこう。

冒険で知りたい内容をここでチェック！

島々の探索

施設で冒険の準備 →P.16 / 島内を歩く →P.14 / モンスターと戦う →P.34 / 移動時のコマンドを使う →P.20 / アイテムを使う →P.26

■ 移動中の画面の見かた

つぎの目的
つぎの目的地やするべきこと。マップを動かしているとき(→P.11)は、現在いる場所の名前が表示される。

パーティの状態
主人公とパーティメンバー。パーティメンバーは、外見、名前、系統、現在のレベルが表示される。

マップ
現在いる場所のマップ。マップ上に表示されるマークの意味は、以下のとおり。

- ■ …Gピット
- ■ …水上バイク乗り場がある桟橋
- ■ …民家や施設
- ■ …ダンジョンの出入口やダンジョン内の階段など
- ▲ …主人公の現在位置と身体の向き(身体の向きは8方向で表示)。■などと重なって▲が点滅しているときは、その建物内にいることを表す
- ! …特別な場所の入口
- ! …ダンジョン内の特別な仕掛け

パーティの強化

通信に参加

いろいろなものを調べてみよう

移動中にAボタンを押すと、主人公の目の前にあるものを調べたりつかんだりといった、さまざまな行動ができる。Aボタンで調べられるおもなものは、以下のとおりだ。ここにあげた以外でも、フィールドやダンジョンであやしいと思うものを見かけたら、前に立ってAボタンを押してみよう。

Aボタンで調べたりつかんだりできるおもなもの

宝箱

前に立ってAボタンを押すとフタが開き、中身が手に入る。宝箱には3つの色があり、色ごとに下記のような点がちがう。

	茶色い宝箱	赤い宝箱	青い宝箱
中身	アイテムやゴールド(中身はランダム)	アイテムやゴールド(中身は固定)	マデュライト(10個集めたあとはマデュエル)
開けられる回数	何回でも(ほかの島を訪れてからもどると、ふたたび開けられるようになる)	1回だけ	1回だけ

ふしぎな光

夜にのみ、特定の場所で見つかることがあり、近づいてAボタンを押すと、スキルのたねが手に入る。ほかの島を訪れると再出現することも。

ハシゴ

前に立ってAボタンを押すと、ハシゴをつかむ。つかんだあとは、十字ボタンの上下で上り下りできる。

モンスターに触れると戦闘がはじまる

グランプール諸島を冒険中、うろうろしているモンスターの姿をフィールドでもダンジョンでも見かけるはず。それらのモンスターに触れると、こちらのパーティと野生のモンスターとのあいだで戦闘がはじまるのだ(→P.34)。モンスターのなかには、最初は姿を隠していて、近づくといきなり現れるものもいるので注意すること。

←ときには、島を探索しているライバルマスターと遭遇することもある(→P.108)。

ダンジョンにつながる入口がある

多くの島には、洞窟や迷宮のような場所(ダンジョン)がある。ダンジョン内には、野外(フィールド)よりも強いモンスターがいることが多いので、準備を整えてから挑戦しよう。また、フィールドで使えるルーラやキメラのつばさは効果がないが、リレミトやおもいでのすずを使えば一瞬で脱出できることも覚えておきたい。

←ダンジョンによっては、仕掛けを解くことで先へ進めるようになる場合もある。

時間が進むと昼夜がチェンジ

この世界には昼と夜がある。下記以外の状況では、だんだん時間が経過していき、やがて昼と夜が切りかわるのだ。昼と夜のおもなちがいは、下の表にまとめたとおり。昼にしかできないこと、夜にしかできないことがそれぞれあるので、時間帯にも気をくばりながら冒険を進めよう。ちなみに、昼のほうが夜よりもやや長い。

←昼に冒険しているとき、あたりの風景が夕暮れ色に染まってきたら、もうじき夜に切りかわる合図だ。

昼と夜が切りかわらないおもな状況

- 建物やダンジョンのなかにいるとき
- 水上バイクに乗っているとき
- 情報画面を開いているとき
- 戦闘しているとき
- 誰かと会話しているとき
- 災厄の島(→P.97)にいるとき

➡Gピット インフォメーションで「きゅうけいする」を選ぶと、昼と夜をすぐに切りかえることができる。

昼と夜のおもなちがい

昼		夜
その島の危険度どおりの敵が出現する	出現する敵	昼よりやや強めの敵が出現する
起きて活動している	街などにいる人	寝ている人もいる
出現する	ライバルマスター(→P.108)	出現しない
見つからない	ふしぎな光	見つかる
利用できる	アルカポリス島のデパート(→P.59)	利用できない
ない	海賊の襲撃(→P.148)	ある

水上バイクで海を渡ろう

グランプール諸島の島から島へは、水上バイクに乗って移動することになる。水上バイクに乗りたいときは、それぞれの島に数ヵ所ある桟橋で、パネルを調べればいい。ただし、冒険がある程度進むまでは利用できない桟橋も多い。

←水上バイクの航路は桟橋ごとに決まっており(→P.56)、行き先を自分で変えることはできない。

まめちしき 水上バイクで移動中に起きること

移動中には発見やハプニングも

水上バイクで移動していると、ときどき、地図にない「名もなき島」を発見できる(→P.93)。名もなき島には、宝箱があったり珍しいモンスターがいたりすることもあるので、上陸したらくまなく探索してみるのもいいだろう。なお、名もなき島から出るために水上バイクに乗れば、本来行くはずだった島へ向かえる。

そのほか、特定の航路では海賊に襲われることもあるので(→P.148)、水上バイクに乗るときは、万一に備えて戦闘の準備をしておこう。

冒険の手引き 4

施設で冒険の準備をしよう

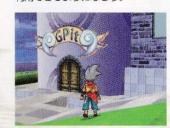
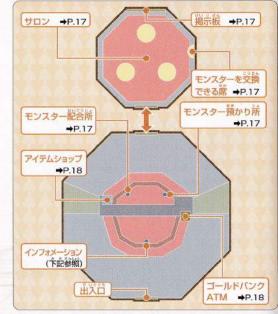
各島のGピットや、アルカポリス島の街では、冒険の準備をすることができる。施設で買い物をしたりパーティの状態を整えたりして、敵モンスターとの戦闘に備えよう。

メロメディアちぇっくだよ！
- セーブはGピット インフォメーションで行える
- モンスターの管理はGピットの預かり所で
- アルカポリス島のデパートには特別な施設もある

Gピットは冒険の拠点

ヨッドムア島をのぞく6つの島には、バトルGP参加選手たちが集まる「Gピット」という建物が1ヵ所ずつある。Gピットには、インフォメーションをはじめ、モンスター預かり所、モンスター配合所など、多数の施設が集まっていて、まさに冒険の拠点となる場所。どの島にあるGピットも施設の配置は同じなので、内部の構造を早めに覚えて、迷わず利用できるようになろう。

↑Gピットの入口には、かならずこのような看板が掲げられている。

■ Gピットの見取り図

インフォメーション　インフォメーションでセーブなどができる

Gピットの建物に入ってすぐ目の前にあるのがインフォメーションだ。この施設では右記のことが行えるほか、「せつめい」でバトルGPのルールが読める。また、受付に話しかけると仲間全員が完全に回復するので、HPやMPが減ってきたら、Gピットに引き返して回復しよう。

■ Gピット インフォメーションでできること

できること	内容
セーブ	冒険の成果を記録する(→P.9)
きゅうけい	昼と夜とを切りかえる(→P.15)
すれちがいバトル	すれちがい通信で対戦相手を探す(→P.50)

預かり所　モンスター預かり所で仲間の管理　➡P.28

その名のとおり、モンスターを預かってくれるのがモンスター預かり所。パーティやスタンバイ(→P.28)のメンバーをほかのモンスターと交代させたいときは、この施設を利用しよう。ちなみに、とくに表示はされないが、預かり所の受付に話しかけたときも、仲間のHPやMPは全回復する。

■ モンスター預かり所でできること

できること	内容
モンスターいれかえ	パーティのメンバーを、スタンバイのメンバーや預かり所に預けているモンスターと入れかえる
スタンバイ	スタンバイのメンバーを、預かり所に預けているモンスターと入れかえる
ようすをみる	モンスターの強さなどを見る。表示される内容は、情報画面で見られるものと同じ(→P.24)
わかれる	選んだモンスターと永久に別れる

まめちしき　モンスターリストの並びかえ

SELECTボタンで順番の整理

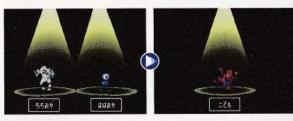
預かり所で下画面に表示されるモンスターのリストは、SELECTボタンを押すごとに、下の図のように並び順を変えることができる。ただし、「ようすをみる」のときにかぎり、パーティメンバーの3匹はつねにリストの先頭に並ぶ。

■ 並び順の変わりかた

仲間にしたのが遅い順
↓
系統順(同じ系統ならランクが高い順)
↓
レベルが高い順(同じレベルなら系統順)
↓
ランクが高い順(同じランクなら系統順)
→ 系統順へ戻る

←Pのマークはパーティメンバー、↔のマークはスタンバイのメンバーであることを表す。

配合所　新しい仲間をモンスター配合所で生み出す　➡P.43

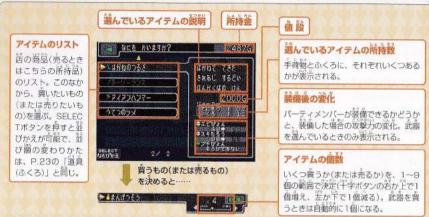
配合所では、仲間のモンスターを配合し、新しいモンスターを生み出すことができる(配合の詳細についてはP.43を参照)。なお、配合所で受付に話しかけたときも、仲間のHPとMPは完全に回復する。

サロン　モンスターマスターのサロンで情報収集

サロンにはいつも何人かのモンスターマスターがいて、彼らに話しかければ、さまざまな情報を得られる。また、サロンの奥にある掲示板を調べると、バトルGPの順位などを知ることも可能だ。そのほか、壁ぎわの席でモンスターマスターと知り合いになっておけば、再会時にお互いのモンスターを交換できる(→P.132)。

←Gピットに立ち寄ったら、ついでにサロンにも顔を出してみよう。

店でアイテムの売り買いを

各島のGピットと、アルカポリス島のデパートやスラムには、道具や武器をゴールドで売り買いできる店がある。品ぞろえは店ごとに異なるので、新しい店を訪れたら、何が買えるのか確かめておくといい。

■ 店の画面の見かた

ゴールドバンクATMにお金を預けておけば安心

ゴールドバンクATMは、各島のGピットとアルカポリス島のデパートにある施設で、持っているお金を預けたり、預けているお金を引き出したりできる。預けたお金は、どこにあるゴールドバンクATMからでも引き出し可能。預けているお金はパーティが全滅しても減らないので(→P.35)、すぐに使わないお金は預ける習慣をつけておこう。

■ ゴールドバンクATMの画面の見かた

モンスターマスターのための掲示板(けいじばん)

人々の話を聞くといいことがあるかも?

街などで人々と会話するのは、情報収集の基本。つぎの目的地に関する情報や冒険のコツ、配合のヒントなど、いろいろな話が聞けるはずだ。また、話した相手からアイテムやモンスターをもらえることもある。面倒くさがらず、さまざまな時期に、大勢の人に話しかけてまわるといいだろう。

アルカポリス島のデパートにも施設がたくさん

冒険がある程度進むと、アルカポリス島にデパートがオープンする。1階には武器屋、道具屋、スキルブック・ストア、ゴールドバンクATMがあり、デパートのオープン後さらに冒険が進むと、2階にお見合いセンターも開く。これらのうち、スキルブック・ストアとお見合いセンターは、デパートにしかない珍しい施設なのだ。

■ デパートの特徴

- 冒険がある程度進むまでは利用できない
- 夜は営業していない
- 冒険がさらに進むと、武器屋と道具屋に商品が追加される(→P.61)

スキルブック・ストア　スキルブック・ストアでモンスターとスキルブックを交換 →P.61

スキルブック・ストアでは、使っただけでモンスターがスキルを覚える「スキルブック」という道具を売っている(具体的な品ぞろえはP.61を参照)。ただし、ふつうの店とはちがって、スキルブック・ストアの商品はゴールドでは買えない。商品ごとに決められた3匹のモンスターを店に渡して、スキルブックと交換するというしくみになっているのだ。渡したモンスターは返してもらえないので、スキルブックを買うときは、本当に渡してもいいかどうか、よく考えて決めよう。また、買った商品は店頭からなくなってしまうため、同じ商品をつづけて買うことはできない点にも注意。

■ スキルブック・ストアの特徴

- 商品はゴールドではなくモンスターと交換
- 買った商品は店頭から消える
- 残っている商品が少なくなった状態で、ある程度プレイ時間が経過すると、商品が補充される
- 所持品を売ることはできない

←デパートに入ってすぐ右側。覆面の男が店主をしている店がスキルブック・ストアだ。

↑条件を満たすモンスターがそろっていないスキルブックは、文字が薄くなっていて選べない。

お見合いセンター　モンスターの配合相手を探せるお見合いセンター →P.144

デパートの2階にあるお見合いセンターは、冒険がある時期まで進むとオープンする。この施設では、「お見合い」という、ちょっと変わった方法で配合を行えるのだ(→P.144)。お見合いの場合、自分のもとから去っていくモンスターが1匹だけですむので、ときには通常の配合のかわりに、お見合いを試してみるのもいいだろう。

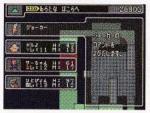
←お見合いの相手と、それぞれが出してくる条件は、下画面の右側に表示される。

冒険の手引き 5 ♠ 移動時のコマンドを活用しよう

情報画面を開くと、モンスターと戦う準備をするためのさまざまなコマンドが使える。各コマンドの働きを知って、有効に活用できるようになろう。

メロメディアちぇっくだよ!
※情報画面では自分と仲間の情報を確認できる
※移動時のコマンドで、道具や特技を使えるほか、装備の変更やスキルポイントの振りわけができる

情報画面で主人公の状態を確認しよう

移動中にXボタンを押すと、主人公についての情報がまとめられた「情報画面」が上画面に表示される(情報画面の見かたは下の図を参照)。このとき、下画面のパーティメンバーのウィンドウには全員の残りHPや残りMPも表示されるので、パーティ全体の状況を簡単にチェックしたいときは、情報画面を開いてみるといい。

⬅情報画面を開くと、下画面にパーティメンバーの残りHPとMPが表示される。

主人公の情報の見かた

主人公のコマンドは6つある

上画面に主人公の情報が表示されているときにAボタンかXボタンを押すと、下画面に主人公のコマンドが表示される。利用できるコマンドは「どうぐ」「とくぎ」「スタンバイといれかえ」「ライブラリ」「まんたん」「ちゅうだん」の6種類。持っている道具や主人公の特技を使用したいときなどは、これらのコマンドを使うといい。

⬅6種類のコマンドそれぞれの使いかたをしっかり覚えておこう。

どうぐ 「どうぐ」コマンドでアイテムを使う

➡P.26

持っているアイテムを使ったり捨てたりしたいときは、「どうぐ」コマンドを選ぼう。このコマンドを決定したあとアイテムを選べば、そのアイテムをどうするのか(使う、捨てるなど)決めることができる。アイテムを使うまでのくわしい流れは、下の図を参照してほしい。

アイテムを使うときの流れ

1 主人公のコマンドから「どうぐ」を選ぶ

2 アイテムを選ぶ

3 そのアイテムをどうするかを選ぶ

「どうぐ」コマンドを選んだ直後は、手荷物(戦闘中も使える道具のこと/→P.27)が表示される。ふくろのなかのアイテムを選びたいときは、リストの末尾にある「ふくろを みる」を選ぼう。そのあとで手荷物を表示したくなったら、末尾の「てにもつを みる」を選ぶか、Bボタンでキャンセルすればいい。

アイテムごとの使いかたは下の表のとおり。また、使う以外にも「ふくろへ」「てにもつへ」「すてる」のコマンドが選べる。

アイテムの使いかた

アイテムの種類	使いかた
1体に効果のある道具(やくそうなど)	パーティメンバーを選んで、そのモンスターに対して使う
全体に効果のある道具(せかいじゅのしずくなど)	「つかう」でパーティメンバー全体に使う
武器	パーティメンバーを選んで、そのモンスターに装備させる

※どくけしそうなど、戦闘中にのみ効果のある道具は、使っても何も起こらず、なくなりもしない

アイテムを使う以外のコマンド

コマンド	できること
ふくろへ(※1)	手荷物からふくろへ移す
てにもつへ(※2)	ふくろから手荷物へ移す
すてる	捨てる(だいじなものは捨てられない)

※1……手荷物のアイテムにのみ表示される
※2……ふくろに入っているアイテムのうち、戦闘中に使えるものにのみ表示される

とくぎ　主人公の特技は「とくぎ」コマンドで使う

「とくぎ」のコマンドを選ぶと、主人公が覚えている特技を使用できる。主人公が覚えられる特技はルーラ、リレミト、くちぶえ、ステルスの4つ(→P.241)。特技はそれぞれ、その特技の名前がついた書物(「ルーラのしょ」など)を使えば習得可能だ。なお、特技をひとつも覚えていないときは、このコマンドを選んでも意味がない。

←主人公の特技は、MPなどが必要ない。覚えてさえいれば自由に使うことができる。

スタンバイといれかえ　「スタンバイといれかえ」でメンバーチェンジ

→P.28

パーティのメンバーを、スタンバイ(→P.28)のメンバーと交代できる。パーティからはずすモンスターを決めたあと、新たにパーティに入れるモンスターをスタンバイから選べば、入れかえは完了だ。

ライブラリ　「ライブラリ」でデータをチェックする

モンスターとスキル、ふたつのリストを見られるのが「ライブラリ」だ。ライブラリには、「出会ったことがあるモンスター」や「仲間になったモンスターが持っていたスキル」が登録されていき、その情報をチェックできるようになっている。各画面のこまかい見かたは、以下のとおり。

モンスターライブラリの見かた

※敵として出現したことも仲間になったこともないモンスターは、No.以外はすべて「?」としか表示されない
※頭に★マークをつけた項目は、仲間になったことがないと「?」としか表示されない

スキルライブラリの見かた

※仲間が持ったことがないスキルは、No.以外はすべて「?」としか表示されない
※覚えるものの名前とスキルポイントは、その項目のものを実際に覚えるまでは「?」としか表示されない

まんたん　手軽に全回復できる「まんたん」コマンド

「まんたん」コマンドを選ぶと、パーティメンバーが、覚えている回復呪文(ホイミなど)を自動的に使ってパーティメンバー全員のHPを完全に回復させる。呪文を使うコマンドをいちいち入力していく必要がないため、とても便利だ。なお、回復呪文を使えるパーティメンバーがいないときにこのコマンドを選んでも、何も起こらない。

←呪文を使ったぶんのMPは消費するので、残りMPには注意しよう。

ちゅうだん　Gピットにいなくても「ちゅうだん」でセーブできる

→P.9

「ちゅうだん」は、中断セーブをして冒険を終えるためのコマンド。たとえダンジョンの奥深くにいたとしてもセーブ可能だが、Gピットでのセーブとはちがうところも多いので注意(→P.9)。なお、各島のGピットや、アルカポリス島のGP本部、デオドラン島のマダムの館など、一部の建物のなかにいるときは、このコマンドが利用できない。

まめちしき　リストの並びかえ

リストの並び順はSELECTボタンで変えられる

「どうぐ」または「ライブラリ」のコマンドを選んだときに表示される各種リストの並び順は、SELECTボタンを押せば変更できる。ボタンを押すたびに右の図のように変わっていくので、目当てのものを探しやすいように並びかえるといいだろう。

リストごとの並び順の変わりかた

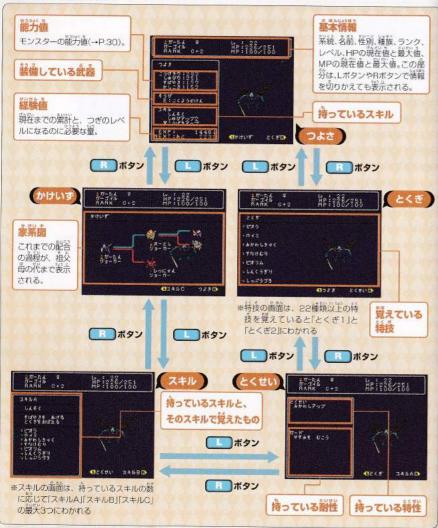
道具(手荷物)	道具(ふくろ)	ライブラリ
手に入れた順	種別順	ID順(モンスターまたはスキルのNo.順)
↓	↓	↓
名前順(五十音順)	武器優先	名前順(五十音順)
↓	↓	↓
種別順	名前順(五十音順)	名前が判明しているものを優先したID順

モンスターの情報画面で仲間の状態をチェック

情報画面では、パーティメンバーたちの状態をこまかく確認できる。主人公の情報(→P.20)が表示されているときに、十字ボタンの上下左右でパーティのメンバーを選択すると、そのメンバーの情報を上画面で見られるのだ。また、LボタンやRボタンを押せば、下の図のように、表示する情報の内容を切りかえられる。

■ モンスターの情報の見かた

※特技の画面は、22種類以上の特技を覚えていると「とくぎ1」と「とくぎ2」にわかれる

※スキルの画面は、持っているスキルの数に応じて「スキルA」「スキルB」「スキルC」の最大3つにわかれる

モンスターに対して使えるコマンドは5種類

上画面にモンスターの情報が表示されているときに、AボタンかXボタンを押すと、そのモンスターに対するコマンドが下画面に表示される。コマンドは「とくぎ」「さくせんへんこう」「スキルわりふり」「そうび」「スタンバイといれかえ」の5つで、使いかたは下記のとおり。なお、「スタンバイといれかえ」は主人公のコマンドと同じ(→P.22)。

←コマンドをキャンセルすると、モンスターを選び直すことができる。

とくぎ 「とくぎ」を使ってHP回復 →P.30

右記の特技は、戦闘中だけでなく移動中も使用可能。モンスターがこれらの特技を覚えているなら、「とくぎ」のコマンドで仲間を復活させたりHPを回復したりできる。ちなみに、主人公の「まんたん」でモンスターが使う特技も右記と同じ。

■ 移動中も使えるモンスターの特技

- ●ホイミ
- ●ベホイミ
- ●ベホマ
- ●ベホマラー
- ●ベホマズン
- ●ザオラル
- ●ザオリク

さくせんへんこう 作戦の指示は「さくせんへんこう」で →P.37

作戦とは、AIで行動させたいパーティメンバーに対して出すおおまかな指示のことで、戦闘中はもちろん、移動中でも変更できる。4種類ある作戦のくわしい内容についてはP.37を参照してほしい。

スキルわりふり 「スキルわりふり」でスキルポイントを振りわける →P.33

振りわけていないスキルポイントを持っているモンスターは、このコマンドでいつでもスキルポイントの振りわけを行える。配合で生まれた直後のモンスターや、スカウトで仲間になった直後のモンスターのスキルポイントを振りわけるときなどに利用しよう(こまかい操作はP.33を参照)。

そうび 武器の装備は「そうび」コマンドで行う

「そうび」を選ぶと、持っている武器のリストが表示され、そのなかから選んだものを装備させることができる(装備できない武器は表示が薄くなる)。装備をはずしたいときは、装備している武器(「E:」マークがついたもの)を選ぼう。なお、リストは種別順に並んでいるが、SELECTボタンを押すたびに「攻撃力の高い順→名前順(五十音順)→種別順」と、並びかたを変えられる。

←「さいきょうそうび」を選ぶと、装備可能な武器のなかで、攻撃力の一番高いものが自動的に選ばれる。

冒険の手引き 6 アイテムを使おう

戦闘で役に立ったり、仕掛けを解くのに必要だったりと、アイテムはさまざまな場面で冒険の助けになる。たくさんのアイテムを手に入れて、うまく使いこなしたい。

メロメディアちぇっくだよ!

- アイテムは店で買ったり宝箱を開けたりすると手に入る
- 手荷物は戦闘中にも使える
- ふくろにはたくさんのアイテムを入れておける

チェックラッ!

アイテムは大きく3つにわけられる

すべてのアイテムは、「道具」「だいじなもの」「武器」のいずれかに分類される。アイテムの名前の頭には分類を表すマークがついているので、手に入れたアイテムがどの分類に属するかは、このマークで見わけよう。分類ごとの特徴は以下のとおり。アイテムひとつひとつの効果については、P.152〜155のアイテムデータを参照してほしい。

←アイテムにカーソルを合わせると、おおまかな効果が下画面の右上に表示される。

分類ごとにこんな特徴がある

道具

一度使うと基本的になくなるアイテム。HPやMPを回復したり、状態異常を解いたりするものが多く、手荷物にしておけば戦闘中に使うこともできる。

道具の例

名前	効果
やくそう	味方1体のHPを30回復する
まほうのせいすい	味方1体のMPを30回復する
どくけしそう	味方1体の毒を解く
きんかい	使っても効果はないが、高く売れる

だいじなもの

冒険のカギをにぎる大切な品。捨てたり店で売ったりすることはできない。

だいじなものの例

名前	効果
ルーラのしょ	使うと主人公がルーラの特技を覚える
つきのせきばん	とある仕掛けを解くのに必要

武器

モンスターが装備して攻撃力を上げるためのもの。剣、ヤリ、オノ、ハンマー、ムチ、ツメ、杖という7つの系統にわかれており、モンスターの種族ごとに、どの系統を装備できるかが決まっている。特定のモンスターに大ダメージを与えたり、敵を攻撃した直後に装備者のHPを回復させたりといった、特殊な力を秘めているものも多い。

系統ごとのマークと武器の例

系統とマーク	武器の例
剣	せいなるナイフ はがねのつるぎ こくようのけん
ヤリ	てつのやり パルチザン ドラゴンランス
オノ	いしのオノ てつのオノ バトルアックス
ハンマー	こんぼう きょだいスパナ ギガクラッシャー

系統とマーク	武器の例
ムチ	かわのムチ いばらのムチ ドラゴンテイル
ツメ	いしのツメ メタルクロー あくまのかぎづめ
杖	ひのきのつえ クリスタルロッド あんこくのつえ

宝箱や敵からアイテムが手に入る

アイテムを手に入れる方法は、おもに以下の4つ。店で買うのが一番簡単だが、それだけでは珍しいものは入手しにくい。いろいろなアイテムを手に入れるためにも、積極的に宝箱を開けたり、人に話しかけたりしてみよう。

アイテムを手に入れるおもな方法

店で買う

各地のGピットにあるアイテムショップや、アルカポリス島のデパートとスラムでは、ゴールドと引きかえにアイテムが買える。武器屋では武器のみを、道具屋では道具のみを、よろず屋では武器と道具の両方を購入可能。

人からもらう

街などにいる人と会話をすると、時期や相手によってはアイテムをもらえることがある。そのほか、寄り道をしてスカウトQ(→P.106)や闘技場(→P.137)に参加すれば、賞品としてさまざまなアイテムがもらえるのだ。

宝箱などから手に入れる

フィールドやダンジョンで宝箱を開けると、なかに入っているアイテムを入手できる。宝箱は色ごとに性質がちがうので覚えておこう(→P.14)。宝箱以外に、ふしぎな光などを調べたときにも、特別なアイテムが手に入る。

敵から手に入れる

戦闘に勝ったとき、運が良ければ、倒したモンスターが宝箱を落とし、そのなかに入っているアイテムが手に入ることがある。また、特技のぬすっとぎりを使えば、ときおりモンスターからアイテムを盗むことも可能だ。

「てにもつ」と「ふくろ」を使いわけよう

アイテムは、手荷物にする以外に、ふくろに入れておくこともできる。手荷物は戦闘中にも使えるが、一度に持てるのは16個まで。一方、ふくろには全種類のアイテムを入れられるうえ、1種類につき99個までまとめて持てる。ただし、ふくろに入っているアイテムは、戦闘中は使えない。戦いの最中に使いたいものは手荷物に、そうでないものはふくろに入れるようにしよう。

手荷物とふくろの関係

※戦闘中に使えないアイテムは自動的にふくろに入り、手荷物にできない
※1……99個を超えたぶんは自動的に捨てられる

冒険の手引き 7 パーティを編成&育成しよう

「いらっしゃいませ。
こちらは　モンスターあずかり所です。

仲間が大勢いても、全員は連れていけない。モンスターを選んで、一緒に冒険するパーティを編成しよう。戦闘で勝利するため、仲間たちを鍛えておくのも大切だ。

メロメディアちぇっくだよ!
- パーティとスタンバイを各3匹まで連れて歩ける
- 仲間は経験値をためてレベルを上げれば強くなる
- モンスターがどの特技を覚えるかはスキルしだい

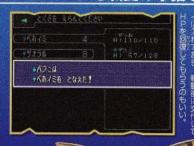
連れて歩けるモンスターは6匹まで

仲間になったモンスターのうち、戦闘に参加できるのは一度に最大3匹まで。それらのモンスターのチームを「パーティ」と呼ぶ。また、主人公はパーティのメンバー以外に、さらに3匹までのモンスターを連れて歩ける。こちらのチームは「スタンバイ」といって、戦闘には参加できないが、移動中にいつでもパーティのメンバーと交代させることが可能だ。パーティにもスタンバイにも入れていないモンスターは、すべて預かり所に預けておくことになる。なお、パーティやスタンバイのメンバーを預かり所に送ると、装備していた武器は自動的にはずされるので覚えておこう。

パーティ／スタンバイ／預かり所それぞれの特徴

モンスターマスターのための掲示板 スタンバイのメンバーにも戦闘の準備を

パーティのメンバーがチカラつきたり、MPを使いきったりしてしまうと、戦力の大幅なダウンは避けられない。そんなときは、それまで戦闘に参加していなかったスタンバイのメンバーを、HPやMPの満ちたメンバーと交代させ、戦わせるといい。いつ交代してもいいように、スタンバイにもそれなりに強いモンスターを用意しておこう。そのほか、強敵と戦いに行くとき、道中では主力のモンスターをスタンバイにして温存し、強い敵と戦う直前にメンバーを入れかえるという手もある。こうすれば、途中で現れた敵モンスターとの戦いで主力メンバーのHPやMPを消耗せずにすむのだ。

←回復呪文の使える仲間をスタンバイに入れておき、戦闘後に交代してHPを回復してもらうのもいい。

モンスターのステータスを理解しておこう

モンスターには、以下のようなさまざまなステータスがある。各ステータスの意味や役割を覚えて、パーティメンバーを選ぶときの参考にしよう。

←モンスターの各ステータスは、情報画面を開いたり、預かり所で「ようすをみる」を選んだりすれば確認できる。

性別

モンスターの性別。♂、♀、⚥の3種類があり、配合時に組み合わせられるかどうかに影響する(→P.43)。どの性別でも、能力値などに差はない。

←大半のモンスターの性別は♂か♀。⚥のモンスターはめったに現れない(→P.40)。

系統

グランプール諸島のモンスターは、7つの系統にわかれている。各系統にはさまざまな特徴があり、一部の武器や特技で受けるダメージ量、配合したときにどんな子どもが生まれるかに影響する。

モンスターの系統と代表的な種族

系統	解説	代表的な種族
スライム系	ゼリー状の身体を持つモンスターが多い	スライム エンゼルスライム バブルキング
ドラゴン系	ハ虫類や恐竜、ドラゴンの仲間	コドラ ギャオース グレイトドラゴン
自然系	モンスター化した鳥、昆虫、植物、動物など	くしざしツインズ おおうつぼ エビラ
魔獣系	野生の獣がさらに凶暴化したモンスター	ももんじゃ とらおとこ バッファロン
物質系	石や金属などの無機物に魂が宿ったモンスター	わらいぶくろ メタッピー うごくせきぞう
悪魔系	悪魔や邪神、およびそれらの信奉者たち	ドラキー レッサーデーモン まおうのつかい
ゾンビ系	一度死んだ者がよみがえったモンスター	ゴースト がいこつ なげきのぼうれい

ランク

F～SSの8段階による、強さのおおまかな評価（神獣のランクは「??」と表示）。ランクのうしろにつく「＋」の数字は配合世代を表し、レベルの上限に関係する（→P.32）。

ランクと強さ

能力値

モンスターの戦闘能力を数字で表したもので、下の表の7種類がある。

能力値の種類と役割

能力値	役割
レベル	総合的な強さ。経験値がたまってレベルアップすると、ほかの能力値も上がる
HP	体力。ゼロになるとチカラつきてしまう
MP	魔法の力。特技を使うのに必要
攻撃力	攻撃能力の高さ。この値が高いほど、直接打撃で与えるダメージが増える
守備力	防御能力の高さ。この値が高いほど、直接打撃で受けるダメージが減る
すばやさ	身のこなしの軽さ。この値が高いほど行動する順番が早くなる。さらに、敵の攻撃をかわしやすく、かつ、こちらの攻撃をかわされにくくなる
かしこさ	頭の良さ。この値が高いほど、呪文で与えるダメージ量や回復量が増え、戦闘で賢い判断をするようになる

スキル

特技などを覚えるための技能（→P.32）。1匹のモンスターが持てるスキルは最大3個まで。おもに特技を覚えていく「とくぎのスキル」と、おもに特性を覚えていく「パラメータスキル」がある。

スキルの例

スキル名	覚えるもの
メラ&イオ	メラ系やイオ系の特技（メラ、イオ、かえんぎり、ばくれんざんなど）
HPかいふく	味方1体のHPを回復したり守備力を上げたりする特技（ホイミ、スカラ、ザオラルなど）
こうげきアップ	攻撃力や最大HPを上げる特性（こうげきりょく＋5、さいだいHP＋10など）

特技

モンスターが使う呪文や技。スキルを上げることで覚えられる。特技の効果は、相手にダメージを与える、味方のHPを回復する、敵を弱体化させるなどさまざまで、画面ではおおまかな効果を表すマークが名前の頭につく。また、特技はその性質から、4つのカテゴリ（どんな特技によって封じられるかなど）と、27のタイプ（相手のどの耐性で効きやすさが変わるか）によって分類可能。ただし、カテゴリやタイプにそれぞれ属さない特技もある。

特技のマーク

マーク	意味
	ダメージを与える呪文。マダンテ以外は、かしこさが高いほど威力が上がる
	ダメージを与える特技のうち、呪文以外のもの
	味方を補助したり、敵を弱体化させたりする特技
	HPを回復したり、状態異常を解いたりする特技。ホイミ、ベホイミ、ベホマラーは、かしこさが高いほど回復量が増える
	移動用の特技。主人公だけが覚える

特技のカテゴリ

カテゴリ	性質
呪文	●マホトムやマホトーンで封じられる ●マホカンタで跳ね返される
踊り	●おどりふうじやブレイクダンスで封じられる
息	●くちをふさぐやブレスクラッシュで封じられる ●ぎゃくふうで跳ね返される ●いきをすいこむで威力が上がる ●すべてをすいこむで吸いこまれる
直接打撃	●ダウンやバイキルトなどに影響される ●身をかわされたり、マヌーサなどでミスしやすくなったりする

※性質にはそれぞれ例外もある
※直接打撃の特技は、上記以外にも「会心の一撃が出ることがある」「アタックカンタで跳ね返される」「カウンターで反撃される」といった性質を持つものが多い

特技のタイプ

●メラ	●大地	●踊り封じ
●イオ	●炎ブレス	●混乱
●バギ	●吹雪ブレス	●休み
●ヒャド	●ザキ	●マヒ
●デイン	●マヌーサ	●眠り
●ドルマ	●毒	●ダウン
●氷	●マホトラ	●ルカニ
●雷	●魔封じ	●ボミエ
●火炎	●息封じ	●フール

特性

モンスターが備えている特殊な能力。生まれつき持っていたり、スキルで覚えたりできる。「特異な能力を身につける特性」「能力値を上げる特性」「耐性を強化する特性」の3種類があり、いずれも持っているだけでつねに効果が発揮される。なお、「特異な能力を身につける特性」のほとんどはスキルでは覚えられない。あとの2種類は逆に、最初から持っている種族はなく、すべてスキルで覚えるものだ。

特性の例

名前	効果
みかわしアップ	敵の直接打撃をかわしやすくなる
さいだいHP＋10	最大HPが10上がる
メラガード＋	メラ系への耐性が1段階上がる

⬅「能力値を上げる特性」と「耐性を強化する特性」は、情報画面の「とくせい」の欄には表示されない。

耐性

特技への抵抗力の高さ。27種類のタイプそれぞれに対して下記の7段階で備わっている。「○○ガード＋」という特性を覚えれば、そのタイプへの耐性をひとつにつき1段階上げることが可能。ただし、「むこう」から「かいふく」にはならない。

耐性の段階

	画面表示	受けるダメージ	状態異常
そのタイプに強い ↑	○○でかいふく	本来のダメージぶん回復する	――
	○○をむこう	ダメージを受けない	効かない
	○○をげきげん	4分の1になる	効きにくい ↑
	○○をはんげん	半分になる	
	○○をけいげん	4分の3になる	
	（表示なし）	通常どおり	
そのタイプに弱い ↓	○○によわい	1.5倍になる	↓ 効きやすい

レベルアップで仲間を育成

敵と戦って勝つと、仲間たちが経験値を獲得できる（→P.28）。仲間は、経験値が規定の量までたまるとレベルアップし、能力値が上がったりスキルポイント（→P.33）を獲得したりして強くなっていく。レベルアップの早さや能力値の上がりかたは種族ごとに決まっているが、配合で生まれた仲間の場合、両親の影響を受けて能力値の上昇量が多くなる。具体的には、「両親の種族が同じレベルになるときに上がる能力値」の4分の1が上乗せされるのだ（下の図を参照）。そのため、スカウトで仲間にしたモンスターよりも、配合で仲間にしたモンスターのほうが強くなれる。

配合で生まれた仲間の能力値の上がりかた

能力値が爆発的に伸びることもある

仲間のモンスターがレベルアップするとき、ひとつの能力値が通常よりもはるかに大きく上がることがある。この現象を「爆発成長」と呼ぶ。爆発成長のこまかい特徴は、右記のとおり。能力値が急激に上がりはじめたら、その仲間は爆発成長がはじまっているはずなので、伸びかたが落ち着くまでレベルアップさせつづけてみよう。ただし、爆発成長がレベルいくつではじまるか、レベルをいくつ上げたら終わりになるか、どの能力値が爆発成長するかなどは、事前にはわからない。

爆発成長の特徴

- 爆発成長する能力値はいずれかひとつ(※1)
- 爆発成長中は、その能力値が通常よりも10多く上がる
- 爆発成長がはじまるのはレベル15～74のいずれか(※1)
- 爆発成長がつづくのはレベルが5～10上がるまで(※1)

※1……1匹ごとに異なり、仲間になったときにランダムで決まる

レベルと能力値には上限がある

通常、仲間のレベルは50が上限で、それ以上は上がらない。ただし、配合をくり返して一定の条件を満たした子どもは、レベルの上限が75や99になり、より強くなることが可能だ(下の表を参照)。

また、レベルだけでなく、能力値にも上限がある。能力値の上限は種族ごとに決まっていて、どんなにレベルを上げたり、たねやきのみを使ったりしても、上限を超えた成長はできない。

←6つの能力値がすべて上限に達していると、レベルが上がっても能力値は変わらない。

➡武器や特性の効果で能力値が上がる場合、そのぶんだけは、上限を超えられる。

レベルの上限が上がる条件

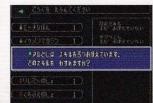
レベルの上限	条件
99	配合世代が＋10以上かつ両親のレベルが合計40以上
75	配合世代が＋5以上

※配合世代とは、ランクのうしろの「＋」の数字を指す(→P.46)
※両親の片方でも上限レベルが99なら、上記の条件を満たしていなくても、子どもの上限レベルは99になる

モンスターの特技はスキルで決まる

モンスターがどんな特技を覚えるかは、そのモンスターが持つスキルによって決まる。種族が同じでも、スキルがちがえば何を覚えるかは異なり、逆に、種族がちがっても、スキルが同じなら覚える特技は同じものになるのだ。モンスターのスキルは、仲間になったあとは基本的に変えられないので、配合でうまくスキルを受け継ぎ、望みのスキルを持ったモンスターを生み出そう(→P.45)。

スキルを持つときの決まり

- 1匹のモンスターが持てるスキルは3個まで
- スキルは仲間になった時点で決まっている
- スキルブックを使うと新しいスキルを覚えられる
- 配合するときに、子どもにスキルを受け継がせることができる(新しいスキルが出現することもある／→P.45)

←すでにスキルを3つ覚えているときにスキルブックを使うと、いずれかのスキルを忘れないといけない。

スキルを上げるにはスキルポイントを振りわける

仲間のモンスターは、レベルが上がるなどするとスキルポイントを獲得する。獲得したスキルポイントを手持ちのスキルに振りわけ、ポイントが規定の値に達すれば、そのたびに新しい特技や特性を覚えていくのだ。スキルポイントの振りわけは、レベルアップした直後にスキルポイントを持っていたときか、モンスターの移動中のコマンドで「スキルわりふり」を選んだときに行える。

スキルポイントを獲得する方法

方法	獲得できる量
レベルを一定まで上げる	レベルと、持っているスキルの数によって異なる(右の表を参照)
スキルのたねを使う	1個につき3ポイント
配合で親から受け継ぐ	両親が持っていた量の合計÷4(→P.46)

スキルポイントの振りわけかた

レベルアップで獲得できるスキルポイント

レベル	持っているスキルの数	
	2個	3個
5	5Pt (5Pt)	7Pt (7Pt)
8	8Pt (13Pt)	11Pt (18Pt)
11	6Pt (19Pt)	8Pt (26Pt)
15	8Pt (27Pt)	11Pt (37Pt)
17	6Pt (33Pt)	8Pt (45Pt)
20	6Pt (39Pt)	8Pt (53Pt)
21	10Pt (49Pt)	14Pt (67Pt)
25	6Pt (55Pt)	8Pt (75Pt)
26	8Pt (63Pt)	12Pt (87Pt)
30	10Pt (73Pt)	14Pt (101Pt)
35	8Pt (81Pt)	12Pt (113Pt)
38	6Pt (87Pt)	8Pt (121Pt)
39	6Pt (93Pt)	8Pt (129Pt)
40	7Pt (100Pt)	10Pt (139Pt)
43	8Pt (108Pt)	12Pt (151Pt)
46	8Pt (116Pt)	12Pt (163Pt)
47	6Pt (122Pt)	8Pt (171Pt)
50	8Pt (130Pt)	11Pt (182Pt)
54	4Pt (134Pt)	6Pt (188Pt)
58	4Pt (138Pt)	6Pt (194Pt)
62	5Pt (143Pt)	7Pt (201Pt)
65	4Pt (147Pt)	6Pt (207Pt)
69	6Pt (153Pt)	8Pt (215Pt)
74	6Pt (159Pt)	8Pt (223Pt)
79	4Pt (163Pt)	6Pt (229Pt)
84	4Pt (167Pt)	6Pt (235Pt)
86	4Pt (171Pt)	6Pt (241Pt)
91	6Pt (177Pt)	8Pt (249Pt)
95	4Pt (181Pt)	6Pt (255Pt)
99	6Pt (187Pt)	8Pt (263Pt)

※上記以外のレベルでは、スキルポイントは獲得できない
※( )内は、それまでのレベルで獲得できるスキルポイントの累計

スキルを上げると特技が成長することも

スキルを上げて特技を覚えるとき、すでに覚えている特技がより効果の高い別の特技に成長することがある。右記はその一例だ。ただし、このとき、成長前の特技は使えなくなってしまう(たとえば、ホイミがベホイミに成長すると、ホイミは使えなくなる)。最大MPが低めなうちは、わざとスキルをあまり上げないようにして、消費MPの少ない特技を成長させずに残しておくのも手だ。

成長する特技の例(一覧はP.150に掲載)

- メラ➡メラミ➡メラゾーマ➡メラガイアー
- かえんぎり➡れんごくぎり
- ギガスラッシュ➡ギガブレイク
- ザキ➡ザラキ
- ホイミ➡ベホイミ➡ベホマ
- どくのいき➡もうどくのいき
- ふしぎなおどり➡マホトラおどり

冒険の手引き 8 敵モンスターと戦おう

グランプール諸島での冒険において、野生のモンスターたちとの戦いは避けて通れないもの。このページで戦闘について知り、確実な勝利を目指そう。

メロメディアちぇっくだよ!

- フィールドなどで敵にぶつかると戦闘がはじまる
- 仲間への指示はコマンドで出す
- 特技などの効果で状態異常が発生することがある

戦闘の流れを覚えよう

出現したモンスターとの戦闘は、下記の流れで進む。基本的には、敵と遭遇したら、決着がつくまで敵味方がお互いを攻撃していくのだ。なお、モンスターマスターは、道具を使ったり仲間に指示を出したりと、戦闘に直接は参加せず、サポート役となる。自力で敵を攻撃できないかわりに、敵から攻撃されることもないのだ。

←下記の流れはどの戦闘でも同じなので、よく覚えておこう。

戦闘はこんな流れで進む

戦闘開始

フィールドやダンジョンでモンスターに触れると、その敵をリーダーとした最大3匹の敵パーティが現れて戦闘がはじまる。闘技場など、特定の場面でも戦闘が起こるので覚えておこう。

戦闘では、味方か敵の先制攻撃になることがある。敵の背後からぶつかったときは味方の、敵が背後からぶつかってきたときは敵の先制攻撃になりやすい。戦闘をはじめるときは、できるだけ敵のうしろから近づくといいだろう。

←基本的に敵は、こちらの姿を見つけると向かってくる。

コマンドの入力と実行

コマンドを入力して、パーティメンバーの行動を決める。全員の行動を決めたら、「たたかう」を選んで行動に移ろう。ちなみに、「コマンドを入力できるようになってから全員が行動を終えるまで」のひと区切りを「ラウンド」と呼ぶ。

←右ページのいずれかの結果になるまでは、コマンドの入力と実行をくり返す。

➡先制攻撃の場合、最初のラウンドは、先制攻撃した側が一方的に攻撃できる。

※本書では、中央の敵(2匹だった場合は左側の敵)を「リーダー」、それ以外の敵を「おとも」と呼ぶ

戦闘時の画面の見かた

上画面

敵モンスター
現れた敵モンスターと戦闘の様子が見られる。攻撃でダメージを与えると、ダメージ量を表す数字が表示される。

行動の対象
「めいれい」コマンドで行動を決めた場合、誰を行動の対象にしたかが矢印で示される。

下画面

せんとうを かいし します

たたかう
めいれい
さくせん
スカウト
どうぐ
にげる

H370/370 M 64/ 64
H251/251 M 96/ 96
H243/248 M132/132

コマンド
このコマンドで指示を出す。各コマンドの詳細はP.36～37を参照。

パーティメンバー
各メンバーの残りHP／最大HPと、残りMP／最大MPが表示される。

敵モンスター
「めいれい」時に、攻撃する相手をここから選ぶ。

チェックマーク
仲間にしたことがある種族には、このマークが一緒に表示される。

現在の作戦

戦闘終了

勝利

現れた敵モンスターをすべて倒せば主人公たちの勝利で、倒したモンスターの経験値とゴールドが手に入る。敵が宝箱を落とした場合、宝箱の中身も得られるのだ。

スカウト成功

スカウトに成功すると、ほかに敵が残っていても戦闘が終わり、スカウトした相手が仲間に加わる(→P.41)。スカウト前に敵を倒していても、経験値などは手に入らない。

全滅

味方全員がチカラつきると主人公たちの負け。最後に立ち寄ったGピットまでもどされ、所持金が半分になってしまう。なお、全滅後、仲間全員のHPとMPは全回復する。

逃げる

「にげる」のコマンドを選んで、まわりこまれずに逃げ切れれば、戦闘はすぐに終わる(→P.37)。ただし、逃げる前に敵を何匹か倒していても、経験値などは入手できない。

モンスターへの指示はコマンドで

戦闘時にパーティメンバー(および主人公)が何をするかは、以下の6種類のコマンドを入力して決める。それぞれの使いかたを理解して、状況に応じた適切な指示をくだしていこう。ただし、闘技場やバトルGP決勝戦など、特定の場面で戦闘するときは、一部のコマンドが変化したり選べなくなったりするので注意(下の表を参照)。

■ 場面ごとの選べるコマンドのちがい

場面	たたかう	めいれい	さくせん	スカウト	どうぐ	にげる
ふつうの戦闘	○	○	○	○	○	○
ボスとの戦闘	○	○	○	×	○	×
闘技場での試合	○	×	○	×	×	「きけん」に変化
闘技場での特別試合(→P.87) バトルGP決勝戦	○	○	○	×	×	×(※1)
DSワイヤレス通信の対戦	○	(※2)	○	×	×	「きけん」に変化
すれちがいバトル	○	○	○	○	○	「きけん」に変化
ダウンロードバトル	○	○	○	×	×	「きけん」に変化

※「どうぐ」は手荷物がないときは選べない　※「きけん」を選ぶと、負けたことになって戦闘が終わる
※1……「きけん」に変化しているが、「きけん」も選べない　※2……ルールの「さくせん」が「フリー」なら○、「AIのみ」なら×

たたかう 「たたかう」でコマンド実行

「たたかう」を選ぶと、そのラウンドで仲間に指示した行動を実行できる。入力した内容にまちがいがないかどうか、よく確認してから選ぼう。なお、「めいれい」で仲間に行動を指示せずに「たたかう」を選んだ場合、仲間は出されている作戦に従い、自分で判断して行動する。

めいれい こまかな指示は「めいれい」で

このコマンドでは、パーティメンバー1匹ずつに、具体的な行動の内容と、狙う相手を指示できる。とくに行ってほしい行動があるときや、真っ先に倒しておきたい敵が現れたときなどは、このコマンドで直接指示を出すのが確実だ。ちなみに、Yボタンを押せば、そのモンスターへの指示をスキップできる。パーティメンバーの1～2匹だけに指示を出したいときに利用してみよう。

■「めいれい」で出せる指示の内容

コマンド	内容
こうげき	通常攻撃を行う。敵に身をかわされたりミスになったりすることがあり、そのときはダメージを与えられない。逆に、相手の守備力に関係なく大ダメージを与える「会心の一撃」が出ることもある
ぼうぎょ	攻撃せずに身を守り、そのラウンドに受けるダメージ量を半分にする
ためる	テンションアップの特性を持つモンスターのみ選べるコマンド。テンションを上げて、自分のつぎの行動の威力を上げる(詳細はP.38を参照)
(個々の特技)	選んだ特技を使う

←下画面の右下には、選んでいるコマンドや特技の説明と、消費MPが表示される。

→「めいれい」で出した指示を取り消したいときは、「さくせん」で作戦を選び直そう。

さくせん 「さくせん」で作戦変更

「さくせん」は、モンスター1匹ずつに出す作戦を変更するためのコマンド。各作戦の内容は右の表のとおりなので、状況に合わせてこまめに作戦を出し直そう。なお、「めいれい」と同様、Yボタンで作戦の変更をスキップできる。

←「つよさみる」を選ぶと、そのモンスターのステータスや特技、発生している状態異常を確認できる。

■ 各作戦の特徴と使いかた

作戦名	解説
ガンガンいこうぜ	敵にダメージを与える特技を多用する。残りMPに余裕があって、敵をどんどん倒していきたいときにオススメ
いろいろやろうぜ	味方を補助する特技や、敵を弱体化させる特技を多用する。スカラやラリホーといった特技を覚えている仲間にこの作戦を出して援護させると、強敵との戦闘がかなりラクになる
いのちだいじに	味方のHPを回復する特技を多用し、ときには防御もする。この作戦だと、HPが少し減っているだけでも回復しようとするので、残りHPをつねに高く保ちたい戦闘で選ぶようにするのがベストな使いかた
とくぎつかうな	基本的に通常攻撃のみを使う。MPを節約したいときに便利

スカウト 仲間を増やせる「スカウト」コマンド →P.41

パーティメンバー全員でスカウトアタックを行うためのコマンドがこれ。スカウトアタックは、かならずラウンドの最初に実行できるが、そのラウンドではほかの行動ができず、道具も使えない。ピンチのときは、スカウトよりも態勢の立て直しを優先しよう。スカウトのくわしい流れについては、P.41を参照してほしい。

←スカウトは仲間集めの基本。見たことのないモンスターが現れたら、このコマンドをどんどん使おう。

どうぐ 「どうぐ」で味方の援護をしよう →P.26

このコマンドを選べば、かならずラウンドの最初に、主人公が手荷物の道具を使用する。主人公が道具を使っても、パーティメンバーは自由に行動できるので、攻撃の手を止めずに回復したいときなどに利用しよう。コマンドを決めたあと道具を使うのをやめたくなったら、もう一度「どうぐ」を選んでYボタンを押せばいい。

←道具を使えるのはマスターだけ。モンスターが自分で道具を使うことはできない。

にげる ときには敵から「にげる」ことも大事 →P.35

「にげる」を選ぶと、敵から逃げて戦闘を終わらせることができる。ピンチのときは、思い切って逃げてみるのもいいだろう。ただし、かならず逃げられるとはかぎらず、敵にまわりこまれてしまう場合もある。まわりこまれると、1ラウンドのあいだ敵から一方的に攻撃されてしまうのだ(このとき、敵のうち何匹かは行動しないこともある)。

←敵が強すぎてどうがんばっても勝てそうにないときは、おとなしく逃げたほうがいい。

テンションで行動がパワーアップ

テンションアップの特性を持つモンスターが「ためる」を行うとテンションが1段階上がり、つぎの行動で相手に与えるダメージ量や回復量が増える。また、テンションが上がっているときにさらに「ためる」を行えば、そのあとの行動はますます強化されていくのだ(右の表を参照)。

上がったテンションは、テンションで強化された行動をするともとにもどる(ダメージを与えず回復もしない行動は、強化されないのでもどらない)。そのほか、眠らされたりマヒさせられたりしたときも、テンションはもとにもどってしまう。

←ベホマやベホマズンはテンションを上げても効果が変わらないため、使ってもテンションがもどらない。

テンションによる変化

テンションの段階	テンションの上昇量	ダメージ量や回復量の変化
1段階目	5	1.7倍+α
2段階目	20	3倍+α
3段階目	50(ハイテンション)	5倍+α
4段階目	100(スーパーハイテンション)	7.5倍+α

※「+α」の部分は、テンションの段階や自分のレベルが高いほど大きくなる
※メタルボディの特性を持つ相手に対しては、ダメージ量が変化しない
※スーパーハイテンションのときは、敵の攻撃で受けるダメージ量が通常の70%になる

テンションがもとにもどる状況

- テンションで強化された行動をする
- 行動できない状態になる(チカラつきる、眠る、マヒする、1ラウンド休みになる)
- いてつくはどうを受ける
- 戦闘が終わる

状態異常が戦況を変化させる

モンスターは、特技などの効果によって眠ったりマヒしたりといった状態異常におちいることがある。また、マホカンタなどの特技を使えば、味方を有利な状態にすることも可能だ。状態異常にはラウンドが経過すれば自然に解けるものが多いが、不利になる状態異常が味方に発生したときは、特技や道具を使ってなるべく早く解いたほうがいい。味方にどんな状態異常が発生しているかは「さくせん」の「つよさみる」で確認できる。

←一部のモンスターは、現れたときから眠っていたり混乱していたりする場合もある。

状態異常の特徴

- 特技や道具を使って解くことができる
- ラウンドが経過すると自然に解けるものが多い
- すでに状態異常が発生しているときに、同じ状態異常が発生する効果を受けると、「自然に解けるまでのラウンド数」が数え直しになる
- いてつくはどうを受けると、「ちからつきている」「まひ」「ねむり」「もうどく」「どく」以外のすべての状態異常が解ける
- 戦闘が終わると、「ちからつきている」以外のすべての状態異常が解ける

「つよさみる」での状態異常の表示の見かた

有利か不利か
有利な状態異常なら◎が、不利な状態異常なら×が表示される。

残りラウンド数
自然に解けるまでのラウンド数。

◎フバーハ ▲▲ 6

状態異常の名前

段階
効果に段階があるものにのみ表示。プラスなら▲、マイナスなら▼が、変化している段階ぶん表示される。

状態異常リスト(「さくせん」コマンドの「つよさみる」での表示順で掲載)

名前	効果	発生させる行動	解く特技や道具
マホカンタ	受けた呪文を使用者に跳ね返す	マホカンタ	—
テンション	つぎの行動で与えるダメージ量や回復量が増える。+1~MAX(+4)の段階があり、増える量が段階ごとに異なる(詳細は左ページを参照)	ためる	—
いきをすいこむ	つぎに息を吐くと、与えるダメージ量が2~2.5倍になる	いきをすいこむ	—
ぎゃくふう	1回だけ、受けた息を使用者に跳ね返す	ぎゃくふう	—
まもりのきり	1回だけ、受けた攻撃を無効化する	まもりのきり	—
たいせいアップ	受けた特技が効きにくくなる	マジックバリア	マジックハック ぶきみなひかり
フバーハ	息で受けるダメージ量が減る。+1~+2の段階があり、減る量が段階ごとに異なる ●+2段階……4分の1になる ●+1段階……半分になる	バーハ(+2) フバーハ(+1)	—
リホイミ	自分の行動が終わったあと、HPが最大値の10%回復する	リホイミ	—
みかわしアップ	直接打撃の特技や通常攻撃を受けたとき、50%の確率で身をかわせるようになる。ラウンドの経過のほか、行動不能な状態になったり、踊りを封じられたりすると解ける	みかわしきゃく	—
ダメージ	直接打撃の特技や通常攻撃で与えるダメージ量が変化する。−2~+2の段階があり、変化する量が段階ごとに異なる ●+2段階……2倍になる ●+1段階……1.5倍になる ●−1段階……半分になる ●−2段階……4分の1になる	バイキルト(+2) ダウン(−2) など	ひかりのはどう (段階がマイナスのときのみ)
しゅび	守備力が変化する。−2~+2の段階があり、変化する量が段階ごとに異なる。段階ごとの具体的な変化量は「ダメージ」の状態と同じ	スカラ(+2) ルカニ(−2) など	ひかりのはどう (段階がマイナスのときのみ)
すばやさ	すばやさが変化する。−2~+2の段階があり、変化する量が段階ごとに異なる。段階ごとの具体的な変化量は「ダメージ」の状態と同じ	ピオラ(+2) ボミエ(−2) など	ひかりのはどう (段階がマイナスのときのみ)
かしこさ	かしこさが変化する。−2~+2の段階があり、変化する量が段階ごとに異なる。段階ごとの具体的な変化量は「ダメージ」の状態と同じ	インテ(+2) フール(−2) など	ひかりのはどう (段階がマイナスのときのみ)
ちからつきている	残りHPがゼロになっている状態。行動できない。戦闘が終わったあとも継続する	ザキ ザラキ しのおどり など	ザオラル ザオリク せかいじゅのは など
まひ	行動できない	マヒこうげき やけつくいき	キアリク ひかりのはどう まんげつそう など
ねむり	行動できない。呪文でも息でもない攻撃でダメージを受けると、目を覚ますことがある	ラリホー ねむりこうげき あまいいき など	キアリク ひかりのはどう ばんのうぐすり
こんらん	デタラメな行動をする。呪文でも息でもない攻撃でダメージを受けると、我に返ることがある	メダパニ まどいのいき など	ひかりのはどう ばんのうぐすり
なめまわし	1ラウンドだけ、行動できないうえ守備力が1になる	なめまわし	ひかりのはどう
おどっている	1ラウンドだけ行動できない	さそうおどり	—
おびえている	1ラウンドだけ行動できない	ハートブレイク おたけび	—
まふうじ	呪文を唱えても効果が現れなくなる(MPは消費する)	マホトム マホトーン	ひかりのはどう
おどりふうじ	踊りを踊っても効果が現れなくなる(MPは消費する)	ブレイクダンス おどりふうじ	ひかりのはどう
いきふうじ	息を吐いても効果が現れなくなる(MPは消費する)	ブレスクラッシュ くちをふさぐ	ひかりのはどう
ミスしやすい	直接打撃の特技や通常攻撃を行ったとき、高い確率でミスしてしまう	マヌーサ すなけむり など	ひかりのはどう
たいせいダウン	受けた特技が効きやすくなる	マジックハック ぶきみなひかり	マジックバリア ひかりのはどう
かいしんふうじ	会心の一撃(痛恨の一撃)が出なくなる	かいしんふうじ	ひかりのはどう
もうどく	自分の行動が終わったあと、最大HPの8分の1のダメージを受ける	もうどくぎり もうどくのいき	キアリー どくけしそう ひかりのはどう ばんのうぐすり
どく	自分の行動が終わったあと、最大HPの16分の1のダメージを受ける。「もうどく」の状態になると、「どく」の状態は解ける	どくこうげき どくのいき	

※いてつくはどうで解ける状態異常は左ページを参照

冒険の手引き 9

仲間のモンスターを増やそう

モンスターマスターを名乗るなら、たくさんのモンスターを仲間にしておきたいもの。スカウトで多くのモンスターを集め、自分だけの最強パーティを作ろう。

メロメディアちぇっくだよ！
- スカウトは攻撃の威力が高いと成功しやすい
- 敵が怒り出すとその戦闘ではスカウトできない
- 仲間にしておけるモンスターは最大100匹まで

チェックだよー！

新たな仲間を加えるには

モンスターは、スカウトや配合をはじめとしたさまざまな方法で仲間にできる。モンスターが仲間になったら名前をつけ、パーティに加えるか預かり所に送るかを選ぼう。仲間の性別は基本的に下記の比率でランダムに決まるが、スカウトや配合の場合は、望みの性別のモンスターを仲間にする方法もある(→P.46、52)。

ちなみに、仲間にしておけるモンスターは、パーティ、スタンバイ、預かり所すべて含めて、最大100匹まで。仲間の数がそれ以上になるときは、誰かと別れなければならない。

←仲間になった直後のモンスターは、スタンバイには入れられない。

モンスターを仲間にするおもな方法

- 戦闘でスカウトする(→P.41)
- モンスター配合所で配合する(→P.43)
- お見合いセンターでお見合いする(→P.144)
- 会話して人からもらう(→P.103)
- GピットのサロンでS交換する(→P.132)
- DSワイヤレス通信で交換する(→P.50)
- ジョーカーズGPの賞品としてもらう(→P.51)

仲間になるモンスターの性別の比率

まめちしき　名前の自動決定

つける名前に困ったら……？

たくさんのモンスターを仲間にしつづけていると、どんな名前をつけたらいいか困ることもあるはず。そんなときは、名前の入力時に、すべて空欄にして「OK」を選んでみよう。すると、モンスターの性別に合わせて名前が自動的に決まるのだ。

自動的につけられる名前の候補

性別	名前の候補	
♂	・○△お ・○△きち ・○△くん ・○△とし	・○△みち ・○△じろう ・○△たろう ・○△のすけ
♀	・○△え ・○△こ ・○△み ・○△たん	・○△ちゃん ・○△にゃん ・○△ぴょん ・○△みょん
⚥	・○△○△ ・○△イエロ ・○△グリン ・○△ピンク	・○△ブルー ・○△っちー ・○△マスク ・○△レッド

※「○△」の部分には、その種族の名前の最初の2文字が入る

モンスターをスカウトしてみよう

戦闘で「スカウト」のコマンドを使うと、パーティメンバーが敵に対して「スカウトアタック」という特殊な攻撃を仕掛ける。この攻撃が成功すれば、敵モンスターを仲間にすることができるのだ。スカウトの流れは下の図のとおり。スカウトは仲間を増やすために欠かせないので、流れやしくみをしっかり頭に入れておこう。ただし、スカウトを行えない戦闘も一部にはある(→P.36)。

スカウトの流れ

1 「スカウト」コマンドで対象を選ぶ

主人公がスカウトリングをかかげると、パーティメンバー全員に不思議な力が宿る。

2 スカウトアタックがはじまる

パーティメンバー全員が、通常攻撃による「スカウトアタック」を仕掛けていく。スカウトアタックの特徴は下記のとおりで、ダメージは与えないが、攻撃の本来の威力に応じて、スカウトに成功する確率が変わるのだ(詳細はP.42を参照)。なお、ドラゴンぎりやメタルぎりを覚えている場合、通常攻撃のかわりにそれらを使ってスカウトアタックを行うこともある。

スカウトアタックの特徴

- かならずラウンドの最初に実行する
- スカウトアタックを行ったラウンドは、ほかの行動ができない
- ダメージを与えない点以外は、ふつうに攻撃したときと同じ(会心の一撃が出たり、身をかわされたりすることがある)

通常攻撃のかわりに使う可能性がある特技

特技	条件
ドラゴンぎり	相手がドラゴン系
メタルぎり	相手がメタルボディの特性を持つ

3-A スカウト成功！

スカウトした相手が仲間になって、戦闘が終わる。このとき、ほかに敵が残っていれば、それらの敵はすべて逃げ出す。スカウトする前に敵を倒していても、経験値やゴールドなどは入手できない。仲間になった直後のモンスターの強さについては、P.52を参照のこと。

3-B スカウト失敗

スカウトに失敗すると、敵が様子を見るか怒り出すかしたあと、こちらを攻撃してくる。敵が様子を見た場合は、同じ戦闘のあいだにふたたびスカウトを行えるが、敵が怒り出した場合は、敵全員のテンションが1段階上がるうえ、その戦闘のあいだは「スカウト」コマンドを選ぶことができなくなってしまう。

強い攻撃ほどスカウトの成功率が上がる

スカウトアタックを行うときは、上画面の右上にスカウトの成功率(スカウトゲージ)が表示される。成功率は右記のようにして決まり、基本的には、相手に本来与えるダメージが大きい攻撃ほど高くなるのだ。ちなみに、成功率の上がりかたに応じて、表示されるメッセージも変化する。

←スカウトアタックはパーティメンバー全員が行い、その合計が最終的な成功率になる。

スカウトの成功率の上がりかた

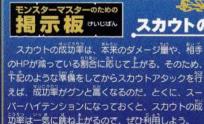
- 本来与えるダメージが大きいほど高くなる
- ダメージを与えておくと少し上がりやすくなる
- 相手のモンスターごとに上がりやすさが異なる
- スカウトしようとした敵と同じ種族のモンスターが仲間になっていると(また、その数が多いほど)上がりにくくなる
- 相手の攻撃力が、自分の攻撃力の約1.5倍より高いと、まったく上がらない

スカウトアタック時のメッセージ

成功率の上昇量	メッセージ
0	スカウトこうかは　ないようだ。
0〜6	あまり　こうかは　ないようだ。
6〜30	スカウトこうか　あり！
30以上	ばつぐんの　スカウトこうか！

モンスターマスターのための掲示板 スカウトの成功率を上げる工夫をしよう

スカウトの成功率は、本来のダメージ量や、相手のHPが減っている割合に応じて上がる。そのため、下記のような準備をしてからスカウトアタックを行えば、成功率がグンと高くなるのだ。とくに、スーパーハイテンションになっておくと、スカウトの成功率は一気に跳ね上がるので、ぜひ利用しよう。

←失敗時の危険を最小限に抑えたいなら、敵を残り1匹にしたあとにスカウトアタックを仕掛けよう。

スカウトの成功率を上げるための準備

- 相手のHPを減らしておく
- 相手にルカニなどを使っておく
- 味方にバイキルトなどを使っておく
- 味方のテンションを上げておく

まめちしき ゲストモンスター

すれちがいバトルでスカウトすると……

すれちがい通信で行うすれちがいバトル(→P.50)でも、相手のモンスターをスカウトできる。ただし、すれちがいバトルでスカウトしたモンスターには、「GUEST」のマークがつく。このマークがついたモンスターは「ゲストモンスター」と呼ばれ、ジョーカーズGP(→P.51)に参加できないのだ。それ以外の制限はとくにないので、ゲストモンスターには、ふだんの冒険や通信対戦で活躍してもらうといい。

←「GUEST」のマークは、神獣以外のモンスターと配合しても消えず、子どもに受け継がれる(→P.46)。

冒険の手引き 10 モンスターを配合しよう

モンスターは、配合をくり返すほど強くなる。誰にも負けない最強のモンスターを生み出すためには、配合の法則を知っておくことが重要だ。

メロメディアちぇっくだよ!

- ※配合で生まれる子どもの候補は、親の系統および位階(→P.44)で決まる
- ※子どもは親の能力の一部を引き継げる

2匹のモンスターを選んで新たなモンスターを生み出す

ロビットの配合所では、仲間のモンスター同士を掛け合わせて種族のちがう子どもを生み出す「配合」を行うことが可能。配合で生まれたモンスターはレベル1だが、能力値がその時点で高いうえにレベルアップで大きく伸びるため、基本的に親よりも強くなる。しかも、親のスキルを受け継ぐこともできるのだ。配合しないと仲間にできない種族も多いので、積極的に行っていこう。ただし、配合では生まれない種族も少数ながらいる。

←候補となる子どものランクが、両親となったモンスターのどちらよりも高ければ、「UP↑」と表示される。

➡いままで仲間にしたことがない種族の候補には、下画面の右側に出る説明に「NEW」のマークがつく。

配合で親を選ぶときの注意点

- 親になれるのはレベル10以上のモンスターのみ
- 父親になれるのは性別が♂か⚥、母親になれるのは性別が♀か⚥のモンスターのみ。ただし、⚥同士の配合はできない
- 親のモンスターは配合後にいなくなる(親が装備していた武器は自動的にふくろに入る)

配合のやりかた

① 親になるモンスターを決める

⬆候補のなかから、父親と母親にするモンスターをそれぞれ選ぶ。

② 子どもの種族を決める

⬆子どもの候補が最大3種類表示されるので、生み出すモンスターを選ぶ。

③ 受け継ぐスキルを決める

⬆いくつかの候補のなかから、子どもが受け継ぐスキルを3つ選ぶ。

配合のしくみ ❶ 子どもの種族の候補はどうやって決まる？

画面には表示されないが、モンスターには「位階」という強さの序列がある(→P.251)。配合では基本的に、親の系統と位階で子どもの候補が決まるのだ。このような法則にもとづく配合を「一般配合」と呼ぶ。なお、特殊配合(→P.46)の条件を満たしている場合、一般配合とは異なる種族が候補になる。

一般配合で子どもの候補になる種族の決まりかた

父親と母親の位階のうち、高いほうを「基準A」、低いほうを「基準B」として、右記の法則で決まった3種類の候補が画面に表示される。

候補1：①父親と同系統、②位階が基準Aより上、③一般配合で生まれる、という条件をすべて満たす種族のなかで、もっとも基準Aに近いもの

候補2：①母親と同系統、②位階が基準Aより上、③一般配合で生まれる、という条件をすべて満たす種族のなかで、もっとも基準Aに近いもの

候補3：①両親の系統を掛け合わせた系統(下の表を参照)、②位階が基準Bより上、③一般配合で生まれる、という条件をすべて満たす種族のなかで、もっとも基準Bに近いもの

両親の系統を掛け合わせた系統

父＼母	スライム系	ドラゴン系	自然系	魔獣系	物質系	悪魔系	ゾンビ系
スライム系	スライム系	物質系	ドラゴン系	ゾンビ系	悪魔系	ゾンビ系	魔獣系
ドラゴン系	物質系	ドラゴン系	魔獣系	物質系	悪魔系	ゾンビ系	スライム系
自然系	ドラゴン系	魔獣系	自然系	ドラゴン系	魔獣系	スライム系	悪魔系
魔獣系	ゾンビ系	物質系	ドラゴン系	魔獣系	自然系	ドラゴン系	物質系
物質系	悪魔系	悪魔系	魔獣系	自然系	物質系	自然系	スライム系
悪魔系	ゾンビ系	ゾンビ系	スライム系	ドラゴン系	自然系	悪魔系	自然系
ゾンビ系	魔獣系	スライム系	悪魔系	物質系	スライム系	自然系	ゾンビ系

※各モンスターの位階はP.251を参照
※両親の系統が同じだった場合、候補1のみが表示される
※候補1～3において②と③の条件を同時に満たす種族がいない場合、スライム系ならバブルキング、ドラゴン系ならグレイトドラゴン、自然系ならエビラ、魔獣系ならバッファロン、物質系ならうごくせきぞう、悪魔系ならまおうのつかい、ゾンビ系ならなげきのぼうれいが候補になる

例 父親がマドハンド(ゾンビ系・位階37)、母親がドルイド(悪魔系・位階43)の場合

父親と母親の位階のうち、高いほうのドルイド(位階43)が基準A、低いほうのマドハンド(位階37)が基準Bとなり、以下のようにして候補が決まる

位階	名前	系統	
37	177 マドハンド	ゾンビ	父親 … 基準B
38	6 ドラゴスライム	スライム	
39	34 ドラゴンブッシュ	ドラゴン	
40	63 プチアーノン	自然	… 候補3
41	90 ワンダーフール	魔獣	
42	121 わかめおうじ	物質	
43	150 ドルイド	悪魔	母親 … 基準A
44	178 エビルドライブ	ゾンビ	
45	179 ミイラおとこ	ゾンビ	… 候補1
46	7 スライムカルゴ	スライム	
47	35 デンデンりゅう	ドラゴン	
48	64 プリズニャン	自然	
49	91 オーク	魔獣	
50	122 おばけキャンドル	物質	
51	151 じんめんガエル	悪魔	… 候補2
52	180 スキッパー	ゾンビ	
53	8 スライムファング	スライム	
54	36 ドラゴン	ドラゴン	

「ゾンビ系と悪魔系を掛け合わせた系統＝自然系」「位階が基準B(＝位階37)より上」「一般配合で生まれる」という条件をすべて満たす種族のなかで、もっとも基準Bに近いプチアーノンが候補3

エビルドライブは「父親と同じゾンビ系」「位階が基準A(＝位階43)より上」のなかでもっとも基準Aに近いが、一般配合では生まれないため、候補にはならない

「父親と同じゾンビ系」「位階が基準A(＝位階43)より上」「一般配合で生まれる」という条件をすべて満たす種族のなかで、もっとも基準Aに近いミイラおとこが候補1

「母親と同じ悪魔系」「位階が基準A(＝位階43)より上」「一般配合で生まれる」という条件をすべて満たす種族のなかで、もっとも基準Aに近いじんめんガエルが候補2

配合のしくみ ❷ 受け継ぐスキルの候補はどうやって決まる？

生まれた子どもには、右記のスキルから3つを選んで持たせることができる。Ⓓに該当する可能性があるのは下記の25種類。親のどちらか(または両方)がそのスキルを持っていて、スキルに振りわけられているポイントの合計がコンプリート(そのスキルで覚えられるものをすべて覚えること)の可能な値に達していた場合、子どもが受け継ぐスキルの候補に、1段階成長したスキルが追加されるのだ。

子どもが受け継ぐスキルの候補となるもの

- Ⓐ父親が持っていたスキル
- Ⓑ母親が持っていたスキル
- Ⓒ子どもの種族の初期所持スキル
- Ⓓ父親か母親の持っていたスキルが1段階成長したスキル(本文の条件を満たしている場合のみ)
- Ⓔ特別な条件を満たしたときに追加されるスキル

成長するスキル

- [illegible] メラ&イオ(3段階)
- [illegible] メラ&バギ(3段階)
- [illegible] メラ&デイン(3段階)
- [illegible] メラ&ドルマ(3段階)
- [illegible] イオ&バギ(3段階)
- [illegible] イオ&ヒャド(3段階)
- [illegible] イオ&デイン(3段階)
- 22 イオ&ドルマ(3段階)
- 25 バギ&ヒャド(3段階)
- 28 バギ&デイン(3段階)
- 31 バギ&ドルマ(3段階)
- 34 ヒャド&デイン(3段階)
- 37 ヒャド&ドルマ(3段階)
- 40 かえん(3段階)
- 43 ふぶき(3段階)
- 46 ブレス(3段階)
- 89 VSじゅもん(2段階)
- 111 スペディオ(2段階)
- 113 ガルハート(2段階)
- 115 ディアノーグ(2段階)
- 117 グラブゾン(2段階)
- 142 こうげきアップ(3段階)
- 145 しゅびアップ(3段階)
- 148 すばやさアップ(3段階)
- 151 かしこさアップ(3段階)

例 下記の配合の場合

ⓐ…… 両親のスキルポイントの合計がコンプリートできる値(50Pt)に達していないので、1段階上のメラ&イオ2は候補にならない

ⓑ…… 両親のスキルポイントの合計がコンプリートできる値(50Pt)に達しているので、1段階上のこうげきアップ2が候補に追加される

ⓒ…… スキルを持っているのは片方の親だけだが、スキルポイントはコンプリートできる値(75Pt)に達しているので、1段階上のバギ&ヒャド3が候補に追加される

ⓓ…… 子どもの種族の初期所持スキル

ⓔ…… 親が持っていたスキルを受け継ぐ場合、両親が振りわけていたスキルポイントの合計の半分(小数点以下切り捨て)が最初から振りわけられている。それ以外のスキルは、スキルポイントがゼロからスタート

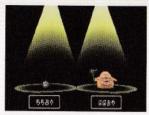
※同じスキルが2個以上候補に入ることはない
※父親と母親の所持スキルがまったく同じ2個だけで、子どもの種族の初期所持スキルがそのどちらかと同じ、かつスキルの成長が起こらなかった場合、受け継げるスキルの候補は2個だけになる

親のステータスの一部は子どもに受け継がれる

配合によって生まれた子どもは、親のステータスをある程度受け継いでいる。とくに、能力値は親の影響を非常に強く受けるので、強い子どもがほしければ、できるだけ親の能力値を上げてから配合を行うことを心がけよう。一方、耐性や特性は各種族ごとに固有のもので、両親から子どもへ受け継がせることはできない。

←メタルスライムなど、特技に対して強い耐性を持つ親から生まれても、子どもの耐性は上がらない。

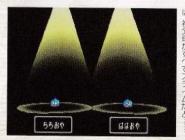
■ 配合で受け継げるもの

要素	解説
能力値	生まれた子どもの能力値はいずれも、両親の合計の4分の1(小数点以下切り捨て)になる(武器や特性による上昇ぶんは無視される)
能力値の上がりかた	レベルアップ時の上昇量が両親の種族の影響を受ける(→P.31)
スキル	選択して3つまで受け継げる。親と同じスキルを受け継いだ場合、そのスキルに両親が振りわけていたポイントの合計の半分が、最初から振りわけられている(→P.45)
スキルポイント	両親が振りわけずに持っていたポイントは、その合計の4分の1(小数点以下切り捨て)を持って生まれる
配合世代	両親のうち、高いほうに+1した値になる
GUESTマーク	親がゲストモンスターなら、子どももゲストモンスターになる(神獣はのぞく)

■ 配合で受け継げないもの

要素	解説
レベル	かならずレベル1で生まれる
能力値の上限	生まれた種族固有のものになる
特技	特技そのものは受け継がない。最初から覚えている特技は、配合直後のスキルとスキルポイントで決まる
耐性	生まれた種族固有のものになる
特性	生まれた種族固有のものになる
性別	通常はP.40の比率でランダムで決まる。ただし、親が♂のつえを装備していればかならず♂、♀のつえを装備していればかならず♀が生まれる(片方の親が♂のつえ、もう片方の親が♀のつえを装備していた場合、杖の効果は両方とも無視される)

特殊な組み合わせの配合もある

両親の種族を特定の組み合わせにして配合を行うと、一般配合とはまったくちがう子どもが生まれることがある。このような配合のことを「特殊配合」と呼ぶ。モンスターのなかには、特殊配合でないと生まれないものも多く、とくに、ランクSやSSの種族を配合で仲間にするには、特殊配合を利用するしかない。特殊配合になる組み合わせは、P.253にまとめたとおりだ。なお、神獣を親にした配合では、かならず神獣が生まれるが、冒険の進み具合によって生まれる種族がちがってくる。

←「祖父母4匹が特定の組み合わせ」という条件の特殊配合もある。たとえば、祖父母がすべてスライムだと……。

■ 特殊配合の特徴

- 子どもの候補は1種類だけで、位階や親の系統と無関係に決まる
- 「特定の種族×特定の系統」という特殊配合の場合、子どもの候補は3種類。「候補1」と「候補2」の決まりかたは一般配合と同じだが、「候補3」には特殊配合で決まった種族が入る

!まめちしき 種族が変わらない配合

子どもの種族を親と同じにするには？

主力のメンバーの種族を変えたくないときは、下記の配合を行ってみよう。これならば、親と同じ種族の子どもが生まれるのだ。

■ 親と同じ種族が生まれる配合

- 両親が同じ種族の配合(特殊配合をのぞく)
- 両親のどちらかにてんせいのつえを装備させての配合(その親と同じ種族の子どもが生まれる)

「おすすめ配合」では配合所が親を選んでくれる

配合所では、自分で親を選ぶ配合のほかに、右の条件を満たすことで「おすすめ配合」も行える。おすすめ配合では、ふつうの配合とちがって、親の組み合わせは自分が選ぶのではなく配合所が選んでくれるのだ。画面には、配合所が選んだ組み合わせで生まれる子どもが最大で3匹表示されるので、そのなかからほしいと思う子どもを選ぼう。ただし、おすすめ配合では、右の条件をすべて満たした両親だけが選ばれる。条件を満たす組み合わせがないときは、おすすめ配合は行えない。

■ おすすめ配合ができるようになる条件

- 配合を通算20回以上行ったあと、配合所の受付に話しかける(配合の回数にはお見合いも含まれる)

■ 選ばれる両親の条件

下記の条件をすべて満たす2匹が選ばれる

- レベルが10以上で、性別が♂と♀のペア(♂♀は選ばれない)
- 特殊配合にならない組み合わせ
- 仲間にしたことのない種族が生まれる組み合わせ

←おすすめ配合ができるようになると、配合所の受付に話しかけたとき知らせてもらえる。

←配合所がすすめてくる親の組み合わせは、受付に話しかけるたびに選び直される。

お見合いによる配合もできる

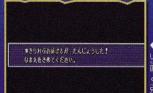
アルカポリス島のデパートでは、ある程度冒険が進むと、お見合いセンターで「お見合い」による配合ができるようになる(→P.144)。お見合いで配合するには、相手の出してくる条件を満たすモンスターが必要だが、配合後に自分のもとからいなくなるモンスターが1匹だけですむのが最大の利点。どんな子どもが生まれるかは、配合所で行う配合とまったく同じ法則で決まる。

モンスターマスターのための掲示板 けいじばん ADVICE

配合の前にやるべきことは？

配合の前にぜひやっておきたいのが、親になるモンスターのスキルポイントの振りわけ。親のスキルポイントのうち、あまっているぶんは子どもに4分の1しか受け継がれないが、振りわけてあるスキルポイントなら2分の1が受け継がれる。つまり、スキルを受け継がせるなら、親のスキルポイントを先に振りわけておいたほうが、2倍もおトクなのだ。逆に、子どもに受け継がせる予定のスキルを持っていない親は、スキルポイントを振りわけず、子どもが自由に使えるスキルポイントを多く残したほうがいい。

■ 配合の前にやっておきたいこと

- 子どもに受け継がせたいスキルがあるなら、親のスキルポイントをそのスキルに振りわけておく
- 特定の性別の子どもがほしいなら、親のどちらかに♂のつえや♀のつえを装備させておく(それらの杖がない場合はセーブしておく)

←セーブしておいて何度もやり直せば、杖がなくても、望んだ性別の子どもを手に入れられる。

冒険の手引き 11

通信をしてみよう

「ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー」のおもしろさは、通信によって大きく広がる。近所の友だちや全国のプレイヤーと競う楽しさを味わってほしい。

メロメディアちぇっくだよ！

- DSワイヤレス通信で対戦とモンスター交換ができる
- 対戦のときは独自のルールが設定できる
- Wi-Fi通信で全国ランキングに参加できる

通信なら友だちと一緒に楽しめる

ニンテンドーDSの通信機能を使えば、ワイヤレス通信で友だちとパーティを戦わせたり、モンスターを交換したりできる。さらには、ニンテンドーWi-Fiコネクションの利用によって、全国のライバルとパーティの強さを競うことも可能なのだ。

通信でこんなことができる！

友だちのパーティと戦う！

対戦 (➡P.49)

すれちがった人のパーティと戦う！

すれちがいバトル (➡P.50)

友だちとモンスターを交換する！

モンスター交換 (➡P.50)

DS ワイヤレス通信

全国ランキングに参加する！

ジョーカーズGP (➡P.51)

RANK	チームめい	しゅっしんち
1ST	かぜのいきづかい	さが
2ND	(TOT)	ながの
3RD	オルタネイティヴ	とうきょう
4TH	メタルスリー	えひめ
5TH	BLUED	えひめ
6TH	BLUED	えひめ
7TH	JOKER	そのた
8TH	メタルドラゴン	やまなし
9TH	ドラメタドラ	ぐんま
10TH	ランスロッター	やまなし

Wi-Fi通信

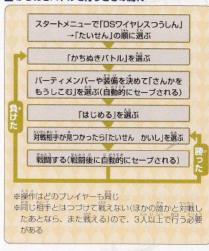
ワイヤレス通信で友だちのパーティと対戦！

ワイヤレス通信による対戦では、友だちと1対1で戦う「ほんかくバトル」と、勝ち抜き戦を行って連勝すればクリアとなる「かちぬきバトル」の2種類が楽しめる。ほんかくバトルなら勝敗の数、かちぬきバトルなら何回クリアしたかが自動的にセーブされていくので、いい成績を残せるように、鍛え上げたパーティで対戦に挑もう。

⬅対戦の成績は、対戦方法を選ぶときに「たいせんきろく」を見れば確認できる。

ほんかくバトルを行うときの流れ

かちぬきバトルを行うときの流れ

※操作はどのプレイヤーも同じ
※同じ相手とはつづけて戦えない(ほかの誰かと対戦したあとなら、また戦える)ので、3人以上で行う必要がある

対戦のルールを決めよう

対戦では「スカウト」と「どうぐ」コマンドが使えず、「にげる」は「きけん」に変わる(→P.36)。そのほか、対戦の内容や選んだルールによって、ラウンド数の制限、復活用特技(ザオリクなど)が使えるか、「めいれい」が使えるかがちがってくるのだ。どんなルールで戦うか対戦相手と話し合い、お互いに納得できるものを選ぼう。

⬅ラウンド数に制限がある場合、コマンドを選ぶときに、残りラウンド数が上画面の左上に表示される。

対戦のルール

項目	ほんかくバトル			かちぬきバトル
	フリーバトル	SQEXルール	カスタムせってい	
せいげん(ラウンド制限)	無制限	10ラウンド	「無制限」「3ラウンド」「5ラウンド」「10ラウンド」から選べる	3ラウンド
ふっかつ(復活用特技の制限)	自由に使える	禁止	「自由に使う」か「禁止」か選べる	禁止
さくせん(「めいれい」の制限)	フリー(「めいれい」が使える)	AIのみ(「めいれい」が使えない)	「フリー」か「AIのみ」か選べる	AIのみ(「めいれい」が使えない)

※制限ラウンド数に達した場合、チカラつきていないパーティメンバーの数が多いほうの勝ち。同数の場合は、パーティメンバー全体の残りHPの割合が多いほうの勝ちとなる

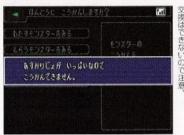
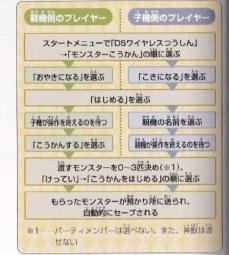
友だちとモンスターを交換できる

DSワイヤレス通信では、友だちと戦うだけでなく、仲間のモンスターを交換することもできる。自力でスカウトや配合をするだけではなかなか手に入らないモンスターがいるなら、交換で友だちからゆずってもらうのもひとつの手だ。モンスター交換を行うときの流れは右記のとおり。ちなみに、交換するモンスターの数は、お互いに同じでなくてもかまわない。たとえば、渡す数がこちらは3匹、相手は0匹であっても、自分と相手が了解さえしていれば、交換は成立する。

←仲間になっているモンスターの数が100匹を超えてしまうような場合、交換はできないので注意。

モンスター交換を行うときの流れ

親機側のプレイヤー	子機側のプレイヤー
スタートメニューで「DSワイヤレスつうしん」→「モンスターこうかん」の順に選ぶ	
「おやきになる」を選ぶ	「こきになる」を選ぶ
「はじめる」を選ぶ	
子機が操作を終えるのを待つ	親機の名前を選ぶ
「こうかんする」を選ぶ	親機が操作を終えるのを待つ
渡すモンスターを0～3匹決め(※1)、「けってい」→「こうかんをはじめる」の順に選ぶ	
もらったモンスターが預かり所に送られ、自動的にセーブされる	

※1……パーティメンバーは選べない。また、神獣は渡せない

見知らぬパーティとすれちがいバトル

すれちがいバトルとは、その名のとおり、すれちがい通信で行う戦いのこと。すれちがいバトルを選択中のほかのニンテンドーDSとすれちがうと、お互いのパーティのデータが受け渡され、自分のほうへ送られてきたパーティと戦えるのだ。なお、すれちがいバトルでは相手のモンスターをスカウトできるが、スカウトに成功しても、相手のパーティからそのモンスターはいなくならない。

すれちがいバトルの決まり

- パーティに神獣がいるときは行えない
- 同じ相手とはつづけて通信できない
- コマンドはすべて使用可能(「にげる」は「きけん」に変わる／→P.36)
- スカウトしたモンスターは武器を装備していない状態で仲間になり、「GUEST」のマークがつく(→P.42)
- 勝つとスキルのたねがもらえる

すれちがいバトルを行うときの流れ

1. Gピット インフォメーションで「すれちがいバトル」→「すれちがいバトル」→「はじめる」の順に選ぶ
2. いずれかのボタンを押してメッセージを進める
3. すれちがいバトルを選択中のほかのニンテンドーDSとすれちがう
4. 「バトルをおこなう」を選ぶ(自動的にセーブされる)
5. 戦闘する

←対戦相手のパーティは、相手のプレイヤーが操作しているわけではなく、モンスターが自分で判断して行動する。

ジョーカーズGPの全国ランキングに参加！ JokersGP

全国の「ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー」のプレイヤーたちが、Wi-Fiコネクションを通じてパーティの強さを競う大会が「ジョーカーズGP」だ。Wi-Fiコネクションで自分のパーティを登録すると、全国から集まったパーティと強さが比較され、毎日ランキングが作成される。このランキングを見れば、自分のパーティが全国でどのくらいの強さなのかがわかるのだ。ランキング上位を目指して、強いパーティを登録しよう。

ジョーカーズGPの決まり

- パーティメンバーが3匹でないと接続できない
- 神獣やゲストモンスターがいるパーティでは接続できない
- 登録したパーティは、翌日になるとランキングに反映される
- 10日間登録し直さずにいると、登録したパーティはランキングから削除される

ダウンロードバトルで腕試し

ジョーカーズGPでは、登録されているパーティのなかから選ばれた5チームをダウンロードして戦う「ダウンロードバトル」が行える。ダウンロードバトルでは、1回勝つごとに賞品のアイテムやモンスターがもらえるので、がんばって戦おう。

ダウンロードバトルのルール

- ダウンロードされる相手チームは毎日変わる
- ダウンロードされた5チームと、負けるか5連勝するまで連続で戦う
- パーティは1戦ごとに完全に回復する
- 「スカウト」と「どうぐ」コマンドが選べず、「にげる」は「きけん」に変化する(→P.36)

←全国の猛者たちと戦える。自分のパーティが実戦でどれくらい強いのか、腕試しをするのに最適だ。

ダウンロードバトルを行うときの流れ

1. スタートメニューで「Wi-Fiつうしん」→「ジョーカーズGP」(※2)→「せつぞくする」(※3)→「はい」の順に選ぶ
2. Wi-Fiコネクションに接続後、自動的にセーブされる
3. 「さんかする」(※4)→「とうろくする」の順に選ぶ(自動的にセーブされる)
4. 参加賞のモンスターかアイテムがもらえる(1日1回のみ)
5. その日の対戦相手5チームのデータがダウンロードされ、接続が切断される
6. 負けるか5連勝するまで戦う(自動的にセーブされる)。1回勝つたびに賞品がもらえる(1戦ごとに、1日1回のみ)

※2……はじめて接続するときは、先に「Wi-Fiせってい」で接続先の設定をしておく必要がある(ゲームショップなどにあるニンテンドーWi-Fiステーションから接続するときは設定が必要ない)
※3……チーム名と出身地を設定していないと接続できない。「とうろくセットアップ」を選ぶと、パーティメンバー、装備、作戦、チーム名、出身地を変更できる
※4……「ランキング」を選ぶと、ランキングのトップ10や、自分の順位の前後にいる10チームを見ることができる

インフォメーション

パーティの登録やダウンロードバトル、ランキングの確認などは、12：00～24：00のあいだに行ってください。0：00～12：00のあいだは、ジョーカーズGPには接続できません。
内容が変更になる場合がありますので、最新情報は公式サイトで確認するか、スクウェア・エニックス インフォメーションセンターに問い合わせてください。
■「ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー」公式サイト
http://www.dqm-j.com/

■スクウェア・エニックス インフォメーションセンター
0570-003-399(PHSからご利用の場合 03-5333-1860)
〒151-8544 東京都渋谷区代々木3-22-7 新宿文化クイントビル10F
受付時間：月～金 11：00～19：00
(土・日・祝日および弊社指定休日をのぞく)
※通話料はお客様のご負担になります。
※ゲームの攻略方法やデータのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。

スクウェア・エニックス ホームページ http://www.square-enix.com/jp/

DQM-Joker ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー ㊙情報 PART 1

ひみつの宝箱

スカウトで仲間にしたモンスターの強さについて

スカウトに成功すると、モンスターは右のような状態で仲間になる。敵だったときより能力値が下がる点や、スキルに振りわけられているポイントがゼロで、特技をひとつも覚えていない点に注意。なお、同じ種族の野生モンスターでも、強さがまったく同じわけではない。スカウト直後の能力値もそれに応じて変わることを覚えておこう。

←自由に使えるスキルポイントを持って仲間になるので、それをスキルに振りわけて特技を覚えさせよう。

◆スカウトで仲間にしたモンスターの強さ

要素	どんな状態で仲間になるか
レベルと能力値	基本的に敵だったときと同じだが、一部の能力値は変化する(下がることがほとんど)
たまっている経験値	「現在のレベルになるために必要な量」～「つぎのレベルになるために必要な量より少し低め」の範囲でランダムに決まる
スキル	出現場所や種族ごとに決まったスキルを持っている。どのスキルも、振りわけられているポイントはゼロ
スキルポイント	現在のレベルまでに獲得できる量を持っている(→P.33)
性別	P.40の比率でランダムに決まるが、戦闘の前にエッチなほんを使っていた場合はかならず♂、イケメンマガジンを使っていた場合はかならず♀、きんだんのバイブルを使っていた場合はかならず⚥になる

すれちがいバトルでカンダタが出現する

DSワイヤレス通信による「すれちがいバトル」では、大盗賊として名高いカンダタがまれに乱入してきて戦闘になることがある。しかも、その戦闘でスカウトに成功すれば、カンダタを仲間にできるのだ。伝説の盗賊を味方にするためにも、すれちがいバトルには積極的に挑戦してほしい。

←Gピット インフォメーションで「すれちがいバトル」→「すれちがいバトル」の順にコマンドを選ぶ。

→何度もすれちがいバトルを行っていると、「はじめる」を選んだ直後にカンダタと遭遇できるのだ。

CHAPTER 2 アドベンチャーガイド

CHAPTER 2

DRAGON QUEST MONSTERS-Joker Official Guide Book

グランプール諸島(しょとう)での冒険(ぼうけん)に出発(しゅっぱつ)しよう!

数多(かずおお)くのモンスターが生息(せいそく)する地(ち)、グランプール諸島(しょとう)。そこで行(おこな)われるバトルGPに挑(いど)むため、いま冒険(ぼうけん)の旅(たび)がはじまる。モンスターマスターの頂点(ちょうてん)を目指(めざ)して、7つの島(しま)を駆(か)けめぐろう。

以降のページの見かた

島(しま)やダンジョンの紹介(しょうかい)

モンスターデータ

※モンスターデータは出現(しゅつげん)エリアごとに五十音順(ごじゅうおんじゅん)で掲載(けいさい)している

❶ **グランプール諸島(しょとう)の全体図(ぜんたいず)**

❷ **危険度**……その島(しま)へ行(い)くときに表示(ひょうじ)される危険度(きけんど)。これが高(たか)い島ほど、生息(せいそく)しているモンスターが強(つよ)い。

❸ **Gピットの有無(うむ)**

❹ **マデュライトの数(かず)**……その島(しま)で入手(にゅうしゅ)できるマデュライト(またはマデュエル)の個数(こすう)。

❺ **マップ**……その島(しま)のフィールドとダンジョンの地図(ちず)。施設や建物、ほかの場所(ばしょ)への出入口(でいりぐち)のほか、宝箱(たからばこ)の位置(いち)などを紹介している。アイコンの意味(いみ)は以下(いか)のとおり。

- …Gピット
- …施設や建物(たてもの)
- …ダンジョンなどの出入口(でいりぐち)。別(べつ)のマップの同(おな)じアイコンがある地点(ちてん)とつながっている
- …宝箱(たからばこ)
- …ふしぎな光(ひかり)(→P.14)
- …ライバルマスター(→P.108)
- …桟橋
- …ハシゴ

❻ **レア**……かぎられた場所(ばしょ)にしかいなかったり、なかなか出会えなかったりするモンスター。

❼ **ワンチャンス**……スカウトできるモンスターのうち、狙うチャンスが一度(いちど)しかないもの。倒(たお)すかスカウトに成功すると、野生(やせい)のモンスターとしては出現(しゅつげん)しなくなる。

❽ **宝箱チェックシート**……その島(しま)やダンジョンにある、赤色または青色(あおいろ)の宝箱(たからばこ)から手(て)に入(はい)るアイテム。

❾ **現れることのあるライバルマスター**……その島(しま)に現(あらわ)れることがあるライバルマスター。

❿ **チェックポイント**……冒険(ぼうけん)を進(すす)めるためのカギとなりそうな場所(ばしょ)や、注意(ちゅうい)したほうがいいことの解説(かいせつ)。❶～の番号(ばんごう)は、❺「マップ」内(ない)の番号と対応(たいおう)している。

⓫ **Gピット情報(じょうほう)**……その島(しま)にあるGピットの様子(ようす)や、アイテムショップで売(う)られている商品(しょうひん)、サロンで会(あ)えるマスターの紹介(しょうかい)。

⓬ **モンスターライブラリで表示(ひょうじ)されるNo.**

⓭ 昼 夜 ……そのモンスターが出現(しゅつげん)する時間帯(じかんたい)。アイコンが明(あか)るくなっている時間帯に現(あらわ)れる可能性(かのうせい)がある。

⓮ **モンスターの名前(なまえ)**

⓯ **モンスターの系統(けいとう)、ランク、出現(しゅつげん)したときのレベル**

⓰ **能力値(のうりょくち)**……モンスターの能力値(のうりょくち)。「HP」は最大(さいだい)HP、「MP」は最大MP、「攻」は攻撃力(こうげきりょく)、「守」は守備力(しゅびりょく)、「早」はすばやさ、「賢」はかしこさを表(あらわ)す。現(あらわ)れたモンスターの能力値が、この値(あたい)よりも多少(たしょう)増減(ぞうげん)していることもある。

⓱ **特技(とくぎ)**……モンスターが使(つか)ってくる特技(とくぎ)。基本的(きほんてき)に、使う確率(かくりつ)が高(たか)い順(じゅん)に掲載(けいさい)している。

⓲ **EXP**……倒(たお)したときに得(え)られる経験値(けいけんち)。

⓳ **ゴールド**……倒(たお)したときに得(え)られるゴールド。

⓴ **スカウト**……スカウトのしやすさ。6段階(だんかい)で表記(ひょうき)しており、♡マークの黒(くろ)くなっている部分(ぶぶん)が多(おお)いほど、スカウトアタックをしたときにスカウトゲージが伸(の)びやすい。「——」はスカウトできないことを表(あらわ)す。

㉑ **道具(どうぐ)**……倒(たお)したときに落(お)とすことがあるアイテム。ふたつある場合(ばあい)、★マークがついているほうは落とす確率(かくりつ)が低(ひく)い。

㉒ **スキル**……そのモンスターをスカウトしたときに、最初(さいしょ)から持(も)っているスキル。

グランプール諸島航路マップ

レガリス島
→P.80
ジェイルのアジト
→P.57
ヨッドムア島
→P.78
モルボンバ島
→P.88
ノビス島
→P.62
アルカポリス島
→P.58
デオドラン島
→P.72
サンドロ島
→P.66

COLUMN

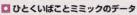
宝箱に化けているモンスター

茶色の宝箱の一部にはモンスターが化けているものがあり、開けると戦闘になる。化けているのはひとくいばこかミミックで、それぞれのデータは右記のとおりだ。宝箱を開けるときも油断しないようにしよう。

123 ひとくいばこ 昼 夜
物質系／ランクD／Lv13

HP	MP	攻	守	早	賢
132	12	105	90	73	19

特技 ●もうどくのいき ●ザキ
EXP 185 ゴールド 30 スカウト ♥♥♡
道具 ちからのたね
スキル 78 ホラー、145 しゅびアップ

133 ミミック 昼 夜
物質系／ランクB／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
256	34	168	153	146	82

特技 ●あまいいき ●しのおどり ●ぶきみなひかり
EXP 512 ゴールド 76 スカウト ♥♡♡
道具 やくそう
スキル 95 ナイトメア、145 しゅびアップ

謎の組織が隠れ住む島

ジェイルのアジト

モルボンバ島の北東にある、岩肌がむき出しになった火山島。山の内部はアジトになっていて、ジェイルの統主ギルツやメンバーたちが住んでいる。

危険度	—	Gピット	なし
マデュライトの数	0個		

アジト

最上階には統主ギルツの部屋が、地下には研究所がある。扉から建物の外へ出ることも可能だ。

POINT 1 道をふさぐ男
あ
POINT 2 桟橋
アルカポリス島へ
(→P.58)

あ ギルツの部屋

チェックポイント

POINT 1 道をふさぐ男

階段の下へは行けない

階段の前には男が立っていて、横を通り抜けようとすると、呼び止められてしまう。地下へは行けないので、ひとまず別の場所へ向かおう。

←階段を下りた先には研究所があるようだが、モンスターを使って何の研究をしているのだろうか？

POINT 2 桟橋

連れていくモンスターを選ぼう

桟橋に立っている覆面の男に話しかけて、アルカポリス島へ出発すると答えれば、いよいよ冒険の旅のはじまりだ。水上バイクで出発する前に、ドラキー、ももんじゃ、いたずらもぐらのなかから、連れていくモンスターを1匹選ぶことになる。それぞれ下の表のような特徴があるので、よく考えて決めよう。

連れていけるモンスターの特徴

種族	特徴
ドラキー	すばやさが高く、レベルが上がりやすい
ももんじゃ	守備力が高く、能力のバランスが良い
いたずらもぐら	攻撃力が高く、テンションを上げられる

※くわしいデータはP.103を参照

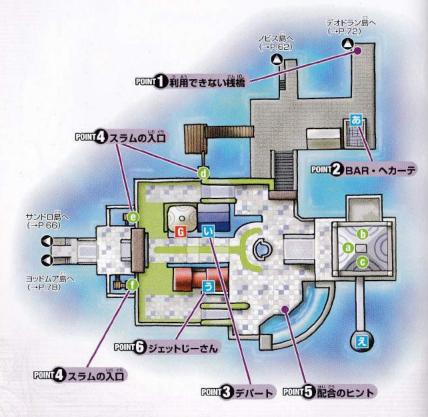
GP本部がある大きな街

アルカポリス島

危険度	―	Gビット	あり
マデュライトの数	0個		

グランプール諸島の中心に位置する島で、バトルGPの開催中はモンスターマスターや観光客でにぎわう。街の地下には、貧しい人々が暮らすスラムがある。

フィールド

GP本部やデパートなど、ほかの島にはない施設がある。水上バイクに乗るための桟橋も多い。

施設・建物

- G Gビット
- あ BAR・ヘカーテ
- い デパート
- う マンション
- え かねつき堂

出入口

- a b c GP本部(→P.60)
- d e f スラム(→P.60)

POINT 1 利用できない桟橋

デオドラン島へはあとから行こう

アルカポリス島にある桟橋は全部で4つ。それらのうち、デオドラン島行きの桟橋は、最初は利用することができない。どうやら、アジトから乗ってきた水上バイクがジャマで、航路の開通が遅れているようだ。

←デオドラン島行きの桟橋には、アジトから乗ってきた水上バイクがある。

POINT 2 BAR・ヘカーテ

モンスターを交換できる

島のBAR・ヘカーテでは、客にモンスター交換を持ちかけられることがある。彼らの申し出に応じれば、Gビットのサロンにいるマスターと同じように、お互いのモンスターを交換できるのだ(→P.136)。

POINT 3 デパート

デパートの店で買い物をしよう

冒険を進めると、デパートがオープンして1階の店でアイテムが買えるようになる。商品の値段は高いが、Gビットのアイテムショップよりも良いものがそろっているので、オープンしたら買いにきてみよう。

←デパートの1階には店が3つあり、多くの商品が売られている。2階はお見合いセンターだ(→P.144)。

POINT 4 スラムの入口

スラムは立入禁止?

スラムの入口へつづく通路は、男や木箱によってふさがれている。ある程度まで冒険を進めないと、スラムのなかへ入ることはできないのだ。

POINT 5 配合のヒント

未知の配合の組み合わせが!?

滝のような噴水の前には、かつて「おどるニクだんご」という異名で呼ばれていた女性が、立っていることがある。彼女はモンスターの配合にくわしく、特殊配合の組み合わせをいくつか教えてくれるので、冒険を進める途中でこまめに話しかけてみよう。

POINT 6 ジェットじーさん

ジェットじーさんから発明品をもらおう

マンションの1階に住んでいるジェットじーさんは、スカウトリングを超える道具の研究をしている発明家。特定の時期に彼に話しかけると、発明品のどくけしそうやまほうのせいすいなどがもらえる。

←自分の発明に自信満々のジェットじーさん。カルマッソ会長のライバルというのは、本当なのだろうか?

Gビット情報

スキルの情報を教えてくれる老人がいる

Gビットにいる人たちからは、冒険のヒントやバトルGPのルールなど、さまざまな話を聞ける。そのなかでも、モンスター預かり所の近くにいる老人は、スキルに関する情報を教えてくれるので、配合を極めたければ話を聞いてみるといい。

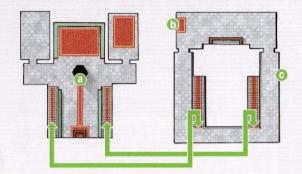
アイテムショップの商品

	名前	効果	値段
道具	やくそう	HPを30回復	8G
道具	どくけしそう	毒や猛毒を解く	10G
道具	まんげつそう	マヒを解く	30G
道具	キメラのつばさ	Gビットへもどる	25G
道具	おもいでのすず	ダンジョンから脱出	50G
武器	ひのきのつえ	杖／攻撃力+4	150G

サロンにいることがあるマスター

闘技場で特別試合をするまで
ライムス(→P.136)、リー(→P.136)
4カ所目のほこらの探索を終えるまで
ベホイミン(→P.135)、ライムス(→P.136)、リー(→P.136)
バトルGPをゴールするまで
エドアル(→P.133)、カレン(→P.134)、リー(→P.136)

GP本部

GP協会の本部で、1階には会長室がある。かねつき堂へ行くには、ⓒの扉から出ればいい。

出入口

ⓐⓑⓒ フィールド(→P.58)

スラム

アルカポリス島の地下に広がる街。モンスターもいるが、近づいても戦闘にはならない。

宝箱チェックシート

- [ ] 8ゴールド
- [ ] きんかい
- [ ] まもりのたね

施設・建物

- か 民家A
- き 民家B
- く 酒場

出入口

ⓓⓔⓕ フィールド(→P.58)

POINT 7 スラムのよろず屋

スラムでもアイテムが買える

貧しい人々が暮らすスラムだが、よろず屋では強力な武器や便利な道具を売っている。もし所持金に余裕があるなら、せかいじゅのはを何個か買っておくと、いざというときに役に立つだろう。

POINT 8 モンスター

スラムでモンスターが仲間になる

物語の時期によっては、スラムにいる住人やモンスターに話しかけると、ブークプックやオクトセントリーなどを仲間にできる(→P.103)。配合でしか生み出せないモンスターも仲間になるので、忘れずにスラムを訪れて、パーティの戦力アップに役立てよう。

POINT 9 開かずの扉

開けられない扉の奥には?

スラムの奥には、鍵のかかった「開かずの扉」がある。扉の奥には恐ろしいモンスターがいるというウワサだが、どうすれば開けられるのだろうか……?

←固く閉ざされている鉄製の扉。ここを開ける鍵は、当分のあいだ手に入らない。

冒険のアドバイス デパートとスラムの店の品ぞろえ

デパート1階の道具屋と武器屋、そしてスラムのよろず屋で売られているアイテムの品ぞろえは、下の表のようになっている。どの店も、冒険を進めていくと新たな商品が追加されるのだ。デパートのスキルブック・ストアの商品は、1回買うと品切れになってしまうが、プレイ時間が進めばふたたび入荷される(→P.19)。なお、スキルブックを買うときは、ゴールドを払うのではなくモンスターと交換することになるので、必要なモンスターが仲間にいないなら、スカウトや配合を利用して集めてこよう。

■スラムのよろず屋

	名前	効果	値段
道具	せかいじゅのは	仲間を生き返らせる	1500G
道具	エッチなほん	♂のモンスターが出現	7300G
道具	イケメンマガジン	♀のモンスターが出現	7500G
武器	ゾンビキラー	剣/攻撃力+36	3850G
武器	ワイルドスピア	ヤリ/攻撃力+40	4400G
武器	ショックハンマー	ハンマー/攻撃力+31	3200G
武器	サイドワインダー	ムチ/攻撃力+21	4000G
武器	まよけのツメ	ツメ/攻撃力+25	2500G

■デパートの道具屋

	名前	効果	値段
道具	やくそう	HPを30回復	8G
道具	じょうやくそう	HPを60回復	50G
道具	まほうのせいすい	MPを30回復	300G
道具	ばんのうぐすり	毒やマヒなどを解く	550G
道具	まふうじのこな	呪文を封じる	100G
道具	バイキルミン	与えるダメージが増える	900G
道具	まどうしのコイン	特技に強くなる	310G
道具	バーハドリンク	息に強くなる	350G
バトルGPゴール後に追加されるもの			
道具	とくじょうやくそう	全体のHPを30回復	600G
道具	けんじゃのせいすい	MPを90回復	750G
道具	だいまどうのコイン	全員が特技に強くなる	960G
道具	フバーハボトル	全員が息に強くなる	1050G

■デパートの武器屋

	名前	効果	値段
武器	はがねのつるぎ	剣/攻撃力+30	2000G
武器	パルチザン	ヤリ/攻撃力+28	2300G
武器	てつのオノ	オノ/攻撃力+23	990G
武器	アイアンハンマー	ハンマー/攻撃力+24	1540G
武器	てつのツメ	ツメ/攻撃力+19	1150G
武器	ルーンスタッフ	杖/攻撃力+12	730G
バトルGPゴール後に追加されるもの			
武器	ぎんのだんびら	剣/攻撃力+62	11200G
武器	ハルベルト	ヤリ/攻撃力+57	9600G
武器	バトルアックス	オノ/攻撃力+52	6700G
武器	きょだいスパナ	ハンマー/攻撃力+49	7300G
武器	はがねのツメ	ツメ/攻撃力+43	5500G
武器	クリスタルロッド	杖/攻撃力+34	3600G

■デパートのスキルブック・ストア

名前	交換に必要なモンスター
せんしブック	165 さまようよろい、89 サーベルきつね、154 くびかりぞく
まほうつかいブック	悪魔系×3匹
そうりょブック	ランクD×3匹
ぶとうかブック	8 スライムファング、95 とらおとこ、93 かくとうパンサー
けんじゃブック	ドラゴン系×3匹
とうぞくブック	ランクA×3匹

※スキルブック・ストアの商品は、6種類のうちいずれか4種類が店に並ぶ

神獣がまつられている島

ノビス島

スライムなどの小型モンスターが多く生息する島。山頂の神殿には必勝祈願の石碑があり、バトルGPの選手はこれにお参りするのが習わしとなっている。

危険度	F	Gピット	あり
マデュライトの数	2個(※1)		

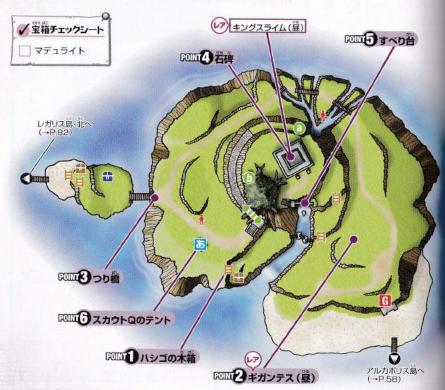
※1……2個のうち1個はスカウトQの賞品として手に入る

フィールド

島の西側に小さな島が浮かんでおり、島と島のあいだにはつり橋が架けられている。

施設・建物

G Gピット
あ スカウトQ(→P.106)

出入口

a b ダンジョン(→P.64)

現れることのあるライバルマスター

グランバ(→P.114)、クロア(→P.115)、ケティ(→P.117)、シャマナ(→P.118)、ダイキ(→P.119)、デイジィ(→P.120)、ネルト(→P.121)、フェイト(→P.122)、フェリス(→P.124)、フォー(→P.125)、ラビ(→P.129)、ルイヒ(→P.130)、ルドボア(→P.131)

チェックポイント

POINT 1 ハシゴの木箱

邪魔な木箱をどかすには

木箱がたくさん散らばっているせいで、最初はハシゴを上り下りできない。このハシゴを使いたいなら、スカウトQのテントにいる金髪の男に話しかけて、木箱をどかしてもらおう。なお、男と話さなくても、バトルGPの開会式が終われば木箱はなくなる。

POINT 2 レア ギガンテス(昼)

はじめのうちは近づかないこと

基本的に弱いモンスターしか生息していないノビス島だが、稀に巨大なたき火の近くへ行くと、ギガンテスに出会うことがある。仲間が弱いうちに戦っても勝ち目がないので、近づかないほうが賢明だ。

←守備力が高くないと、一撃で倒される恐れもある。もし戦闘になったら、すぐに逃げたほうがいい。

POINT 3 つり橋

木の柵がつり橋をふさいでいる

レガリス島行きの桟橋がある小島へは、つり橋が架かっている。しかし、つり橋は木の柵でふさがれていて、柵がなくなるまでは渡ることができない。ひとまずほかの島へ向かって、冒険を進めよう。

POINT 4 石碑

お参りしたあとに行ってみると……？

神殿でお参りをすませたあとは、ときおり石碑の前にキングスライムが現れる。仲間にできれば頼りになるが、この島ではギガンテスのつぎに強いモンスターなので、戦うかどうかは慎重に決めること。

←キングスライムが持つゆうきのスキルでは、ベホマズンやギガスラッシュなどを覚えることができる。

POINT 5 すべり台

帰るときはすべり台で一気に

斜めになっている石の板に乗ると、山の中腹まで一気にすべり降りることができる。お参りを終えて、桟橋のほうへもどるときに利用するといいだろう。

←すべり台は一方通行で、下側からはのぼれない。近道ができるのは、山頂から帰ってくるときだけだ。

POINT 6 スカウトQのテント

スカウトQに挑戦してみよう

テントの奥には、スカウトじーさんという名前の老人がいる。彼に話しかければ、スカウトQ(→P.106)に挑めるのだ。ちなみに、時期によってはここでモンスターを仲間にできる(→P.103)。

G ピット情報

掲示板には石碑の調査報告書が

サロンの掲示板には「セキヒのナゾをおえ」という報告書が貼られている。これは、石碑の伝説を調査している人たちが書いたもので、冒険が進むと彼らの調査も進み、内容が更新されていく。はたして、石碑の謎は解明されるのだろうか？

アイテムショップの商品

	名前	効果	値段
道具	やくそう	HPを30回復	8G
道具	どくけしそう	毒や猛毒を解く	10G
武器	どうのつるぎ	剣/攻撃力+10	270G
武器	いしのオノ	オノ/攻撃力+7	120G
武器	こんぼう	ハンマー/攻撃力+3	90G
武器	いしのツメ	ツメ/攻撃力+5	75G

サロンにいることがあるマスター

闘技場で特別試合をするまで

エドアル(→P.133)、カレン(→P.134)、トライガー(→P.134)、マリネリス(→P.135)

4カ所目のほこらの探索を終えるまで

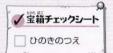
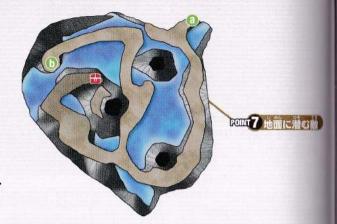
エドアル(→P.133)、カレン(→P.134)、トライガー(→P.134)、マリネリス(→P.135)

バトルGPをゴールするまで

スミス(→P.134)、ヘレン(→P.135)、マリネリス(→P.135)、リー(→P.136)

ダンジョン

島の中央部にある洞窟。山頂の井戸につながっており、ロープをのぼって外へ出られる。

出入口

a b フィールド(→P.62)

チェックポイント

POINT 7 地面に潜む敵

地面からリップスが現れる

特定の場所に近づくと、地面からリップスが飛び出して、こちらに向かってくる。いきなり敵が現れても対応できるように、注意しながら進むこと。

←戦いたくない場合は、リップスが現れたらいったんうしろに下がってから、相手の横を走り抜けよう。

ノビス島に生息しているモンスター

フィールドに出現

86 いたずらもぐら(※2) 昼 夜
魔獣系/ランクF/Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
12	0	11	7	14	9

特技 ●ためる
EXP 6　ゴールド 3　スカウト ♥♥♥
道具 いしのオノ
スキル 81 レンジャー、142 こうげきアップ

147 おおめだま 夜
悪魔系/ランクF/Lv4

HP	MP	攻	守	早	賢
24	7	28	28	24	41

特技 ●インテ　●メラ
EXP 24　ゴールド 8　スカウト ♥♥♥
道具 まほうのせいすい/★かしこさのたね
スキル 75 ふういん、151 かしこさアップ

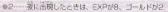
104 ギガンテス レア 昼
魔獣系/ランクA/Lv15

HP	MP	攻	守	早	賢
353	18	176	8	0	7

特技 ●まじんぎり
EXP 444　ゴールド 5　スカウト ♥♡♡
道具 こんぼう/★ちからのたね
スキル 72 VSメタル、142 こうげきアップ

※2……夜に出現したときは、EXPが8、ゴールドが2

175 きりかぶおばけ 夜
ゾンビ系/ランクF/Lv2

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	8	16	9	12	13

特技 (なし)
EXP 13　ゴールド 10　スカウト ♥♥♥
道具 やくそう
スキル 108 エコロジー、142 こうげきアップ

16 キングスライム レア 昼
スライム系/ランクC/Lv20

HP	MP	攻	守	早	賢
198	84	108	132	34	36

特技 ●ベホマラー　●たいあたり
EXP 400　ゴールド 250　スカウト ♥♥♡
道具 とくやくそう/★いのちのきのみ
スキル 97 ゆうき、148 すばやさアップ

173 ゴースト 夜
ゾンビ系/ランクF/Lv3

HP	MP	攻	守	早	賢
28	8	26	7	22	22

特技 ●なめまわし
EXP 20　ゴールド 6　スカウト ♥♥♥
道具 まんげつそう
スキル 104 アンデッド、142 こうげきアップ

1 スライム(※3) 昼 夜
スライム系/ランクF/Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
8	0	8	5	10	12

特技 (なし)
EXP 3　ゴールド 1　スカウト ♥♥♥
道具 やくそう
スキル 102 スラフォース、142 こうげきアップ

145 ドラキー(※4) 夜
悪魔系/ランクF/Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
14	0	16	9	20	14

特技 (なし)
EXP 10　ゴールド 4　スカウト ♥♥♥
道具 キメラのつばさ
スキル 58 ブラックファイター、148 すばやさアップ

69 ヘルコンドル 昼
自然系/ランクC/Lv16

HP	MP	攻	守	早	賢
144	33	133	86	162	28

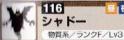
特技 ●ホイミ　●しっぷうづき
EXP 450　ゴールド 288　スカウト ♥♥♡
道具 やくそう/★すばやさのたね
スキル 60 ぜんたいかいふく、145 しゅびアップ

85 ももんじゃ 昼
魔獣系/ランクF/Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
14	5	13	7	14	10

特技 (なし)
EXP 8　ゴールド 2　スカウト ♥♥♥
道具 やくそう
スキル 103 けものみち、145 しゅびアップ

要注意モンスター シャドー

戦闘中に1回だけヒャドを使って、大きなダメージを与えてくる。HPはそれほど高くないので、特技を利用してすばやく倒してしまおう。安全に戦いたいなら、残りHPが少ない仲間には防御をさせておくといい。

ダンジョンに出現

116 シャドー 昼 夜
物質系/ランクF/Lv3

HP	MP	攻	守	早	賢
10	5	20	17	23	38

特技 ●ヒャド
EXP 15　ゴールド 13　スカウト ♥♥♥
道具 どくけしそう
スキル 94 しにがみ、145 しゅびアップ

145 ドラキー 昼 夜
悪魔系/ランクF/Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
14	0	18	7	20	22

特技 (なし)
EXP 10　ゴールド 4　スカウト ♥♥♥
道具 キメラのつばさ
スキル 58 ブラックファイター、148 すばやさアップ

146 リップス 昼 夜
悪魔系/ランクF/Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
26	7	14	4	19	11

特技 ●なめまわし
EXP 18　ゴールド 15　スカウト ♥♥♥
道具 ひのきのつえ
スキル 76 さいみん、151 かしこさアップ

冒険のアドバイス 石碑にお参りをしたあとは?

山頂の石碑にお参りをすれば、ひとまずこの島でやるべきことはなくなる。すべり台で山を下りて、アルカポリス島へもどろう。ただし、これから先に訪れる島には、ノビス島よりもはるかに手ごわいモンスターが生息している。パーティの戦力に自信がなければ、仲間のレベルを上げたり、スカウトを行ってパーティメンバーを増やしたりするといい。

←仲間の数が多ければ、それだけ有利に戦える。スカウトをして、パーティメンバーを3匹にしておこう。

※3……山頂にリーダー(→P.34)として出現したときと、夜に出現したときは、スキルが「102 スラフォース、148 すばやさアップ」

※4……おとも(→P.34)として出現したときは、攻撃力が18、守備力が7、かしこさが22

闘技場がある砂漠の島

サンドロ島

危険度	E	Gビット	あり
マデュライトの数	3個（※1）		

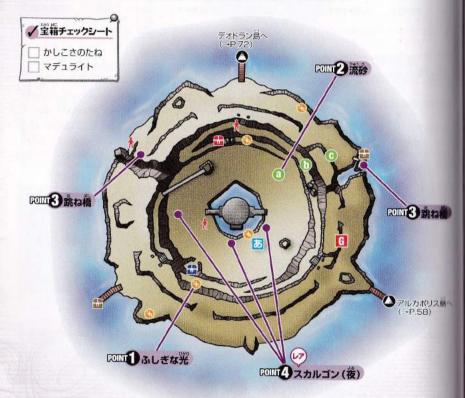
闘技場と流砂で有名な、すり鉢のような形をした島。全体が砂漠に覆われており、まばらに立つ木やサボテン以外には、植物がほとんど生えていない。

※1……3個のうち1個は闘技場の賞品として手に入る

フィールド

南と北の高台、中央のくぼんだ部分の3つにわかれており、中央には強めのモンスターが出現する。

✓宝箱チェックシート

- □ かしこさのたね
- □ マデュライト

現れることのあるライバルマスター

エロネ(→P.111)、ガフ(→P.112)、キャル(→P.113)、グランパ(→P.114)、クロア(→P.115)、ケティ(→P.117)、シャマナ(→P.118)、ネルト(→P.121)、フェザー(→P.123)、フォー(→P.125)、モンド(→P.127)、ヨーグ(→P.128)

施設・建物

- G Gビット
- あ 闘技場(→P.137)

出入口

- a b 流砂の道(→P.68)
- c ダンジョン(→P.68)

POINT1 ふしぎな光

夜にだけ現れるふしぎな光

ジェイルのアジト、アルカポリス島、ノビス島以外の島では、夜になるとふしぎな光が現れることがある。それを調べると、スキルのたねが手に入るのだ(→P.14)。

スキルのたねを使えば、仲間がスキルポイントを3P獲得できるので、ふしぎな光を見つけたら調べるようにしよう。

POINT2 流砂

流砂に飛びこめば道が開ける

島の北東にある巨大な流砂の中心部には、まわりの砂が流れこみつづけていて、そばへ近づくと吸い寄せられてしまう。急いで離れないと危険なように思えるが、じつはここが「流砂の道」という地下道への入口。砂の流れに身をまかせて、流砂のなかに飛びこもう。

←流砂の道へ行くと、引き返せない。強敵が現れてもいいように、流砂へ飛びこむ前に準備を整えておくこと。

POINT3 跳ね橋

橋を下ろすと南北を行き来可能に

島にふたつある跳ね橋は、サンドロ島を訪れた時点ではどちらも上がっていて、そのままでは渡れない。これらの橋は、島の北側へ行って、橋の土台を調べれば下ろすことが可能。いったん橋を下ろせば、以降は島の南側と北側を自由に行き来できるようになる。

←跳ね橋の土台があるのは、島の北側のエリア。南側の岸辺からでは、跳ね橋を下ろすことはできない。

POINT4 レア スカルゴン（夜）

いきなり襲ってくる強敵に注意

夜のあいだに闘技場へ行くときは、テントから離れた場所をあまり歩きまわらないようにしよう。巨大な骨に近づくと、いきなり強敵のスカルゴンが姿を現して、襲いかかってくることがあるからだ。

←スカルゴンはかなり手ごわい。仲間が強くなるまで、戦わないほうが安全だ。

Gビット情報

闘技場へ連れていってもらえる

闘技場がオープンしたあとは、インフォメーションのそばに覆面の男が立っている。彼は、闘技場の呼びこみのアルバイトをしており、話しかけると闘技場の前へワープさせてくれるのだ。急いで闘技場へ行きたいときに、利用するといい。

アイテムショップの商品

	名前	効果	値段
道具	やくそう	HPを30回復	8G
	どくけしそう	毒や猛毒を解く	10G
	まんげつそう	マヒを解く	30G
	キメラのつばさ	Gビットへもどる	25G
	おもいでのすず	ダンジョンから脱出	50G
武器	せいなるナイフ	剣／攻撃力+13	530G
	てつのやり	ヤリ／攻撃力+9	310G
	きこりのナタ	オノ／攻撃力+14	650G
	おおきづち	ハンマー／攻撃力+12	400G
	かわのムチ	ムチ／攻撃力+2	380G
	ひのきのつえ	杖／攻撃力+4	150G

サロンにいることがあるマスター

闘技場で特別試合をするまで
スミス(→P.134)、ヘレン(→P.135)、ライムス(→P.136)、リー(→P.136)
4カ所目のほこらの探索を終えるまで
カレン(→P.134)、スミス(→P.134)、ヘレン(→P.135)、ライムス(→P.136)、リー(→P.136)
バトルGPをゴールするまで
エドアル(→P.133)、スミス(→P.134)、トライガー(→P.134)

流砂の道

流砂の地下に伸びる細い通路。曲がりくねっているが、一本道なので迷う心配はない。

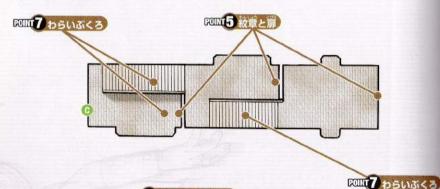
出入口

ａｂ フィールド(→P.66)

※ａからフィールドへはもどれない

ダンジョン

石造りの古い建物。奥へ進むためには、床の紋章と扉に隠された謎を解く必要がある。

ダンジョンA

ダンジョンB

POINT 6 デザートデーモン

ダンジョンAから ➡ ➡ ダンジョンAへ

出入口

ｃ フィールド(→P.66)

宝箱チェックシート

- [ ] せかいじゅのは
- [ ] マデュライト

ダンジョンC

施設・建物

い ほこら

チェックポイント

POINT 5 紋章と扉

奥へ進むための扉はどれ？

ダンジョンAには、入口のほかに扉が3つあるが、正しい道につながる扉はそのうちのひとつだけ。ほかの扉は、デザートデーモンが待ち受ける部屋（ダンジョンB）につながっており、正しい扉を開けないと先へ進めない。扉の前の床に浮かび上がる紋章が、正しい扉を見つけ出すためのカギになっているようだが……？

⬅扉の前に浮かび上がる、謎の紋章。どうやら、この紋章が浮かび上がるのは、3つの扉のうちひとつだけのようだ。

POINT 6 デザートデーモン

行く手をさえぎるモンスター

ダンジョンBの中央では、デザートデーモンとベビーサタンたちが待ち構えているが、入口のほうにうまくおびき寄せれば、戦わずに横を通り抜けて先へ進める。ただし、避けるのに失敗して入口の近くで戦闘になると、部屋の中央にふたたびデザートデーモンたちが出現してしまうので注意すること。

POINT 7 わらいぶくろ

階段の左端をのぼれば安全

正しい扉を開けて進んだ先には、頭上からわらいぶくろが降ってくる場所がある。いきなり襲われても大丈夫なように、HPをある程度回復させておこう。ちなみに、階段をのぼるときは左端を走っていけば、わらいぶくろの横を通り抜けることができる。

冒険のアドバイス｜新たな施設へ行ってみよう

サンドロ島のほこらの探索が終わったあとは、デオドラン島へ向かう前にちょっと寄り道をして、闘技場に出場するのもオススメ(→P.137)。配合やスカウトを利用して強いモンスターをパーティに加え、賞品の獲得を狙ってみよう。また、アルカポリス島にも、ある大きな変化が……。サンドロ島南側の桟橋から、もどってみるといい。

⬅闘技場のモンスターには手ごわいものも多いが、Eランクの試合で戦う相手になら、簡単に勝てるはずだ。

サンドロ島に生息しているモンスター

フィールドに出現

178 エビルドライブ 夜
ゾンビ系／ランクE／Lv4

HP	MP	攻	守	早	賢
42	17	32	28	41	31

特技 ●しんくうぎり ●れっぱざん ●かぶとわり ●どくこうげき
EXP 36 ゴールド 22 スカウト ♥♥♡
道具 せいなるナイフ
スキル [80]ふういんのわざ、[142]こうげきアップ

59 おおさそり 昼
自然系／ランクF／Lv5

HP	MP	攻	守	早	賢
32	18	30	25	34	14

特技 ●どくこうげき
EXP 20 ゴールド 10 スカウト ♥♥♡
道具 まんげつそう／★どくけしそう
スキル [109]むしのしらせ、[145]しゅびアップ

176 おばけきのこ 昼
ゾンビ系／ランクF／Lv3

HP	MP	攻	守	早	賢
24	16	26	15	26	18

特技 ●あまいいき ●どくのいき
EXP 22 ゴールド 21 スカウト ♥♥♥
道具 どくけしそう
スキル [104]アンデッド、[142]こうげきアップ

61 キメラ 夜
自然系／ランクF／Lv5

HP	MP	攻	守	早	賢
41	25	41	28	36	44

特技 ●ホイミ ●ひのいき ●あまいいき
EXP 36 ゴールド 30 スカウト ♥♥♡
道具 キメラのつばさ
スキル [61]いじょうかいふく、[145]しゅびアップ

60 ぐんたいガニ 夜
自然系／ランクF／Lv4

HP	MP	攻	守	早	賢
36	12	34	44	27	29

特技 ●ぼうぎょ ●だいぼうぎょ
EXP 24 ゴールド 15 スカウト ♥♥♡
道具 じょうやくそう
スキル [63]ぼうぎょ、[145]しゅびアップ

29 コドラ 昼
ドラゴン系／ランクF／Lv3

HP	MP	攻	守	早	賢
42	9	35	20	30	14

特技 (なし)
EXP 30 ゴールド 25 スカウト ♥♥♡
道具 いしのツメ
スキル [63]ぼうぎょ、[142]こうげきアップ

119 シャイニング 昼
物質系／ランクF／Lv4

HP	MP	攻	守	早	賢
52	24	46	20	30	32

特技 ●まぶしいひかり
EXP 36 ゴールド 41 スカウト ♥♥♡
道具 おもいでのすず
スキル [1]メラ&イオ、[145]しゅびアップ

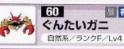
37 スカルゴン レア 夜
ドラゴン系／ランクD／Lv5

HP	MP	攻	守	早	賢
128	8	72	98	32	4

特技 ●つめたいいき ●ひのいき
EXP 183 ゴールド 61 スカウト ♥♡♡
道具 ゾンビキラー
スキル [37]ヒャド&ドルマ、[142]こうげきアップ

118 ブリザード 夜
物質系／ランクF／Lv5

HP	MP	攻	守	早	賢
84	16	39	30	30	12

特技 ●ザキ ●つめたいいき ●ひょうけつぎり
EXP 45 ゴールド 26 スカウト ♥♥♡
道具 バーハドリンク
スキル [56]ブルーファイター、[145]しゅびアップ

117 フレイム 昼
物質系／ランクF／Lv5

HP	MP	攻	守	早	賢
80	10	38	25	31	34

特技 ●かえんぎり ●ひのいき
EXP 40 ゴールド 26 スカウト ♥♥♡
道具 バーハドリンク
スキル [53]レッドファイター、[145]しゅびアップ

4 ホイミスライム 昼
スライム系／ランクF／Lv4

HP	MP	攻	守	早	賢
28	255	24	16	31	45

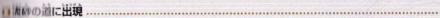
特技 ●ホイミ
EXP 18 ゴールド 19 スカウト ♥♥♥
道具 やくそう
スキル [59]HPかいふく、[148]すばやさアップ

174 メラゴースト 夜
ゾンビ系／ランクF／Lv5

HP	MP	攻	守	早	賢
24	8	10	14	22	33

特技 ●メラ
EXP 26 ゴールド 18 スカウト ♥♥♥
道具 やくそう／★ふしぎなきのみ
スキル [40]かえん、[145]しゅびアップ

要注意モンスター ブリザード

パーティ全体にダメージを与えるつめたいいきや、相手の息の根を止めるザキなど、強力な特技で攻撃してくる。HPや守備力も高めなので、弱点であるメラ系の特技を使って、できるだけ大きなダメージを与えていこう。

流砂の道に出現

147 おおめだま 昼 夜
悪魔系／ランクF／Lv5

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	7	40	28	26	56

特技 ●[illegible] ●メラ
EXP [illegible] ゴールド 23 スカウト ♥♥♡
道具 まほうのせいすい／★かしこさのたね
スキル [illegible]ふういん、[151]かしこさアップ

177 マドハンド 昼 夜
ゾンビ系／ランクE／Lv6

HP	MP	攻	守	早	賢
40	14	37	26	29	31

特技 (なし)
EXP 28 ゴールド 15 スカウト ♥♥♡
道具 やくそう
スキル [110]いしあたま、[142]こうげきアップ

91 オーク 昼 夜
魔獣系／ランクE／Lv12

HP	MP	攻	守	早	賢
235	9	55	40	26	34

特技 ●ホイミ ●さみだれぎり
EXP 225 ゴールド 300 スカウト ──
道具 はじゃのやり
スキル ──

ダンジョンやほこらに出現

88 おおきづち 昼 夜
魔獣系／ランクF／Lv5

HP	MP	攻	守	早	賢
44	5	58	32	21	12

特技 ●ためる
EXP 37 ゴールド 19 スカウト ♥♥♡
道具 おおきづち
スキル [83]ハンター、[142]こうげきアップ

152 デザートデーモン 昼 夜
悪魔系／ランクD／Lv9

HP	MP	攻	守	早	賢
197	26	85	48	33	44

特技 ●ザオラル ●イオ ●ピオリム
EXP 220 ゴールド 82 スカウト ♥♡♡
道具 ちからのたね
スキル [73]ガード、[151]かしこさアップ

149 ベビーサタン 昼 夜
悪魔系／ランクE／Lv7

HP	MP	攻	守	早	賢
44	2	41	40	31	37

特技 ●メラ
EXP 33 ゴールド 9 スカウト ♥♥♡
道具 バイキルミン
スキル [1]メラ&イオ、[151]かしこさアップ

179 ミイラおとこ 昼 夜
ゾンビ系／ランクE／Lv9

HP	MP	攻	守	早	賢
57	17	52	40	36	28

特技 (なし)
EXP 42 ゴールド 18 スカウト ♥♥♡
道具 おもいでのすず
スキル [104]アンデッド、[142]こうげきアップ

115 わらいぶくろ 昼 夜
物質系／ランクF／Lv6

HP	MP	攻	守	早	賢
48	11	35	38	37	18

特技 ●マヌーサ ●ホイミ
EXP 32 ゴールド 55 スカウト ♥♥♡
道具 まほうのせいすい
スキル [78]ホラー、[145]しゅびアップ

134 ゴーレム 昼 夜
物質系／ランクA／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
450	0	85	36	10	33

特技 ●ためる
EXP 1860 ゴールド 650 スカウト ──
道具 ルーラのしょ
スキル ──

要注意モンスター デザートデーモン

能力値が全体的に高いうえ、こちらが倒したモンスターをザオラルで生き返らせてしまう、やっかいな敵。マホトーンで呪文を封じたり、ハートブレイクで動きを封じたりして、相手に特技を使わせないように戦いたい。

スカウトのアドバイス 配合に役立つモンスターをスカウトしよう

サンドロ島の探索を終えるころには、レベルが10以上の仲間も多くなっているはず。配合のことを考えて、スキルにも注目しながらモンスターをスカウトしていこう。オススメは、HPかいふくのスキルを持つホイミスライムや、メラ&イオのスキルを持つベビーサタン。また、ミイラおとこは最初からレベルが9で位階も高いので、役に立つはずだ。

⬅成功する確率はかなり低いが、スカルゴンやデザートデーモンのスカウトに挑戦してみるのもいい。

マダム・デオドラのプライベート島

デオドラン島

大富豪のマダム・デオドラが所有する島。マダムの館のまわりにある広い庭では、「マダムン・ガーデン」という名前のゲームが開催されている。

危険度	D	Gピット	あり
マデュライトの数	3個		

フィールド

いくつかのエリアにわかれており、それぞれのエリアにはマダムにちなんだ名前がついている。

✓宝箱チェックシート
- □ マデュライト
- □ マデュライト

※1……下側の通路にある

施設・建物
- G Gピット
- あ い マダムの館
- う マダムン・ガーデン(→P.142)

出入口
- a ダンジョン(→P.74)

現れることのあるライバルマスター

エロネ(→P.111)、ガフ(→P.112)、クロア(→P.115)、クロオビ(→P.116)、ダイキ(→P.119)、フェイト(→P.122)、フェザー(→P.123)、フェリス(→P.124)、フォー(→P.125)、ミリー(→P.126)、モンド(→P.127)、ラビ(→P.129)、ルイヒ(→P.130)

POINT 1 マダムン・ガーデン

まずはマダムン・ガーデンにトライ

デオドラン島のフィールドは、鉄の扉によっていくつかのエリアに区切られている。すべてのエリアに入るには、マダム・デオドラが開催するマダムン・ガーデン(→P.142)をクリアしなければならないのだ。

←島を訪れてマダムにあいさつしたら、館の1階で男に話しかけて、マダムン・ガーデンにトライしてみよう。

POINT 2 跳ね橋の池

跳ね橋を下ろして池を渡ろう

池のなかには小さな足場がいくつもあり、それぞれの足場を跳ね橋がつないでいる。最初は跳ね橋がすべて上がった状態になっているので、橋を下ろしながら足場から足場へ渡っていこう。跳ね橋がある位置と下ろせる方向については、下の図を参考にしてほしい。

跳ね橋の位置と下ろせる方向

※矢印の根元側で橋の土台を調べれば、矢印の先端の方向へ橋を下ろせる

POINT 3 桟橋

アルカポリス島へもどれる

島の西側にある桟橋は、アルカポリス島へ行くためのもの。この桟橋の看板を調べると、アルカポリス島とデオドラン島を結ぶ航路が新たに開通し、以降はふたつの島を直接行き来できるようになるのだ。

POINT 4 跳ね橋

Gピットへの近道

Gピットの近くのハシゴをのぼった先に跳ね橋があるが、最初は上がっていて、マダムの館のほうから橋の土台部分へ行かなければ、下ろすことができない。この橋はGピットのある砂浜と庭をつなぐ近道なので、マダムン・ガーデンをクリアして庭を自由に移動できるようになったら、下ろしに行くのを忘れずに。

POINT 5 ワンダーフール

夜はワンダーフールが現れる

夜の庭に現れるワンダーフールは、決まったルートを走りまわるだけで、こちらを追いかけてこない。戦いたくないなら、ワンダーフールの移動ルートをよく見て、うまくやりすごそう。

Gピット情報

マダム・デオドラはどんな人?

Gピットではマダム・デオドラについての話が聞けるが、その内容は人によってバラバラ。ある女性が「美しい館の主」と言うのに対して、覆面の男はマダムを「新種モンスター」呼ばわりする。いったい、マダムはどんな女性なのだろう……?

アイテムショップの商品

	名前	効果	値段
道具	やくそう	HPを30回復	8G
	じょうやくそう	HPを60回復	50G
	まほうのせいすい	MPを30回復	300G
	ばんのうぐすり	毒やマヒなどを解く	550G
	おもいでのすず	ダンジョンから脱出	50G
武器	レイピア	剣/攻撃力+18	840G
	ブラントフォーク	ヤリ/攻撃力+16	780G
	いばらのムチ	ムチ/攻撃力+8	1400G
	ルーンスタッフ	杖/攻撃力+12	730G

サロンにいることがあるマスター

闘技場で特別試合をするまで

エドアル(→P.133)、カレン(→P.134)、スミス(→P.134)、トライガー(→P.134)、ヘレン(→P.135)

4ヵ所目のほこらの探索を終えるまで

カレン(→P.134)、スミス(→P.134)、トライガー(→P.134)、ヘレン(→P.135)、マリネリス(→P.135)

バトルGPをゴールするまで

カレン(→P.134)、ベホイミン(→P.135)、ヘレン(→P.135)、ライムス(→P.136)

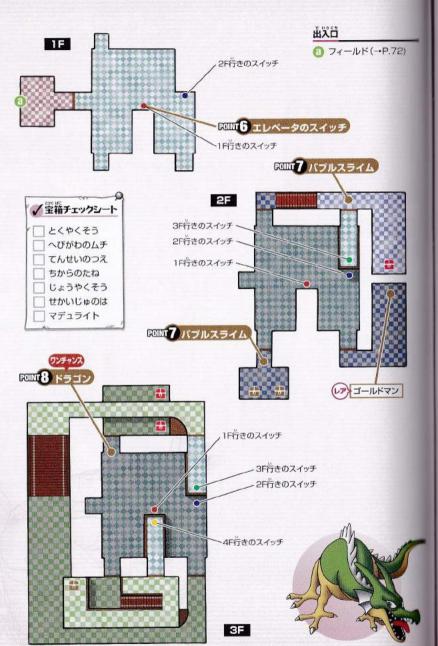
ダンジョン

1Fがエントランス、2Fがロビー、3Fが大水槽、4Fが祭壇の間で、4Fの奥にはほこらがある。

出入口

ⓐ フィールド(→P.72)

施設・建物

え ほこら

チェックポイント

POINT 6 エレベータのスイッチ

スイッチを入れてフロアを移動

ダンジョンの中央部分の床は、巨大なエレベータになっている。フロアのどこかに「○F行きのスイッチ」があり、このスイッチを入れると、エレベータが動いて別のフロアへ行けるのだ。

←大きな宝石がついた台座が、エレベータのスイッチだ。フロアを移動するときは、これを操作しよう。

POINT 7 バブルスライム

天井から落ちる緑色の液体に注意

天井から緑色の液体が落ちている場所では、先へ進むときに注意が必要。緑色の液体に近づくと、いきなりバブルスライムが天井から降ってくるので、念のため仲間のHPをあらかじめ回復しておこう。

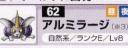
POINT 8 ワンチャンス ドラゴン

宝箱の前にはドラゴンが

小部屋の入口にいるドラゴンは、動きまわらずにこちらを待ち構えているため、倒さなければ奥へ行くことができない。ドラゴンはかなりの強敵なので、この先にあるふたつの宝箱からアイテムを手に入れたいなら、きちんと準備を整えてから戦いを挑もう。ちなみに、戦闘中にこちらが逃げ出してもドラゴンはいなくならないが、倒すかスカウトに成功すると、ここには二度と出現しなくなる。

POINT 9 サーベルきつね

通路をふさぐサーベルきつね

4Fではサーベルきつねが通路をふさいでいて、3Fのドラゴンと同じように、倒さなければ先へ進めないように見える。しかし、じつは通路のどちらかの端を通れば、戦わずに横をすり抜けることができるのだ。

デオドラン島に生息しているモンスター

フィールドに出現

62 アルミラージ（※3）
自然系／ランクE／Lv8

HP	MP	攻	守	早	賢
56	25	52	48	64	21

特技 ●ためる
EXP 50 ゴールド 18 スカウト ♥♥♡
道具 まんげつそう
スキル 103 けものみち、145 しゅびアップ

31 いばらドラゴン（レア）
ドラゴン系／ランクF／Lv11

HP	MP	攻	守	早	賢
122	12	65	36	40	31

特技 ●ひのいき
EXP 88 ゴールド 55 スカウト ♥♥♡
道具 いばらのムチ
スキル 77 どくが、142 こうげきアップ

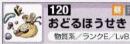
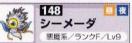
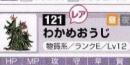
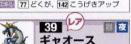
12 エンゼルスライム
スライム系／ランクD／Lv12

HP	MP	攻	守	早	賢
64	38	65	75	63	65

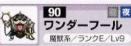
特技 ●ベホイミ ●フバーハ
EXP 124 ゴールド 41 スカウト ♥♥
道具 じょうやくそう
スキル 59 HPかいふく、158 デインガー

120 おどるほうせき
物質系／ランクE／Lv8

HP	MP	攻	守	早	賢
64	25	38	56	48	49

特技 ●さそうおどり ●ホイミ ●ルカナン
EXP 38 ゴールド 165 スカウト ♥♥♥
道具 まどうしのコイン
スキル 67 ダウナー、145 しゅびアップ

39 ギャオース（レア）
ドラゴン系／ランクD／Lv15

HP	MP	攻	守	早	賢
260	33	121	80	64	78

特技 ●かえんのいき ●かえんぎり ●こおりのいき ●ひょうけつぎり
EXP 334 ゴールド 80 スカウト ♥♡♡
道具 ばんのうぐすり
スキル 106 ドラゴンスピリッツ、160 ウォーターガード

57 くしざしツインズ
自然系／ランクF／Lv9

HP	MP	攻	守	早	賢
55	10	47	42	42	13

特技 ●かぶとわり ●ルカニ
EXP 45 ゴールド 12 スカウト ♥♥♥
道具 レイピア
スキル 68 ジャミング、145 しゅびアップ

148 シーメーダ
悪魔系／ランクF／Lv9

HP	MP	攻	守	早	賢
76	20	54	50	88	15

特技 ●マヌーサぎり
EXP 66 ゴールド 20 スカウト ♥♥♡
道具 じょうやくそう
スキル 98 みずげい、151 かしこさアップ

3 スライムつむり（※4）
スライム系／ランクF／Lv10

HP	MP	攻	守	早	賢
32	15	38	88	26	12

特技 ●ぼうぎょ ●スカラ
EXP 45 ゴールド 12 スカウト ♥♥♥
道具 やくそう／★まもりのたね
スキル 73 ガード、148 すばやさアップ

63 プチアーノン
自然系／ランクE／Lv9

HP	MP	攻	守	早	賢
52	8	46	36	43	19

特技 （なし）
EXP 43 ゴールド 20 スカウト ♥♥♥
道具 まほうのせいすい
スキル 98 みずげい、145 しゅびアップ

121 わかめおうじ（レア）
物質系／ランクE／Lv12

HP	MP	攻	守	早	賢
64	30	60	70	53	43

特技 ●ホイミ ●マホトラおどり ●どくこうげき
EXP 65 ゴールド 44 スカウト ♥♥♡
道具 まほうのせいすい
スキル 99 バラエティ、145 しゅびアップ

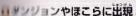
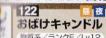
90 ワンダーフール
魔獣系／ランクE／Lv9

HP	MP	攻	守	早	賢
68	11	60	61	52	23

特技 （なし）
EXP 78 ゴールド 23 スカウト ♥♥♡
道具 おもいでのすず
スキル 100 インスパイヤ、142 こうげきアップ

スカウトのアドバイス｜位階が高いエンゼルスライムがオススメ

デオドラン島でぜひスカウトしたいモンスターは、夜のフィールドに現れるエンゼルスライム。レベルが上がりやすく、かしこさが高いので、スキルポイントをHPかいふくのスキルに振りわけていけば、優秀な回復役になるはずだ。ブリズニャンなどの自然系のモンスターと配合して、カウンターの特性を持つあばれうしどりを生み出すのもいい。

←エンゼルスライムが出現するのは、夜のデオドラン島。数本の石柱の上を、ワープで移動している。

※3……夜に出現したときは、MPが11　※4……夜に出現したときは、EXPが42

ダンジョンやほこらに出現

122 おばけキャンドル
物質系／ランクE／Lv12

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	28	64	60	70	26

特技 ●メラ ●ひのいき
EXP 74 ゴールド 19 スカウト ♥♥♡
道具 どうのつるぎ
スキル [illegible] レッドファイター、145 しゅびアップ

126 ゴールドマン（レア）
物質系／ランクD／Lv17

HP	MP	攻	守	早	賢
350	15	93	84	60	36

特技 ●ためる
EXP 128 ゴールド 503 スカウト ♥♡♡
道具 きんかい
スキル 51 ばくひょうのけんぎ、145 しゅびアップ

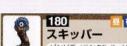
89 サーベルきつね
魔獣系／ランクE／Lv12

HP	MP	攻	守	早	賢
107	30	82	66	93	44

特技 ●マホトーン ●ホイミ ●しっぷうづき ●ダウン
EXP 84 ゴールド 28 スカウト ♥♥♡
道具 レイピア
スキル 81 レンジャー、142 こうげきアップ

148 シーメーダ
悪魔系／ランクF／Lv9

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	20	54	50	88	15

特技 ●マヌーサぎり
EXP 66 ゴールド 20 スカウト ♥♥♡
道具 じょうやくそう
スキル [illegible] みずげい、151 かしこさアップ

180 スキッパー
ゾンビ系／ランクE／Lv12

HP	MP	攻	守	早	賢
44	18	68	98	80	19

特技 ●みかわしきゃく ●さそうおどり
EXP 90 ゴールド 38 スカウト ♥♥♥
道具 スキルのたね
スキル 68 ジャミング、142 こうげきアップ

36 ドラゴン（ワンチャンス）
ドラゴン系／ランクD／Lv16

HP	MP	攻	守	早	賢
265	48	138	93	76	45

特技 ●かえんのいき
EXP 422 ゴールド 100 スカウト ♥♡♡
道具 ドラゴンキラー
スキル 106 ドラゴンスピリッツ、142 こうげきアップ

150 ドルイド
悪魔系／ランクE／Lv11

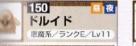
HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	255	55	48	72	90

特技 ●バギ ●インテラ ●マフール ●ザオラル ●ラリホー
EXP 71 ゴールド 30 スカウト ♥♥♥
道具 ルーンスタッフ
スキル [illegible] イオ&バギ、156 バギガード

2 バブルスライム
スライム系／ランクF／Lv12

HP	MP	攻	守	早	賢
70	15	56	52	63	37

特技 ●どくこうげき
EXP 61 ゴールド 12 スカウト ♥♥♡
道具 どくけしそう
スキル 102 スラフォース、148 すばやさアップ

123 ひとくいばこ
物質系／ランクD／Lv13

HP	MP	攻	守	早	賢
132	12	105	72	73	19

特技 ●もうどくのいき ●ザキ
EXP 109 ゴールド 30 スカウト ♥♥♡
道具 ちからのたね
スキル 78 ホラー、145 しゅびアップ

64 ブリズニャン
自然系／ランクE／Lv12

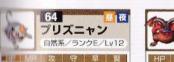
HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	20	65	58	60	24

特技 ●ヒャド
EXP 77 ゴールド 18 スカウト ♥♥♡
道具 じょうやくそう
スキル [illegible] バギ&ヒャド、145 しゅびアップ

105 アンクルホーン
魔獣系／ランクA／Lv35

HP	MP	攻	守	早	賢
812	100	145	56	82	35

特技 ●イオラ ●おたけび ●ためる ●ひょうけつぎり
EXP 3016 ゴールド 478 スカウト ――
道具 リレミトのしょ
スキル ――

要注意モンスター ゴールドマン

攻撃力がかなり高く、通常攻撃のダメージが大きい。眠り系の特技に弱いので、ラリホーなどで眠らせて行動を封じよう。

要注意モンスター ドラゴン

かえんのいきで、パーティ全員にダメージを与えてくる。すばやく倒すために、Gピットでレイピアを買っておくのも手だ。

過去に災厄に見舞われた島

ヨッドムア島

数軒の民家のほかには何もない、さびれた田舎の島。はるか昔におおいなる災厄が起こったと言われており、「災厄の島」という名前でも呼ばれる。

危険度	C	Gピット	なし
マデュライトの数	1個		

フィールド

民家が並ぶ南側と、荒野が広がる北側にわかれている。ほかの島とは異なり、Gピットはない。

✓宝箱チェックシート
- □ ふしぎなきのみ
- □ マデュライト

施設・建物
- あ 回復装置
- い 民家A
- う 民家B
- え 民家C
- お 岩の門

現れることのあるライバルマスター

ガフ(→P.112)、キャル(→P.113)、クロオビ(→P.116)、ケティ(→P.117)、シャマナ(→P.118)、デイジィ(→P.120)、フェザー(→P.123)、フェリス(→P.124)、ミリー(→P.126)、ヨーグ(→P.128)、ルイヒ(→P.130)、ルドボア(→P.131)

チェックポイント

POINT 1 回復装置

回復装置を調べてHPやMPを回復

[illegible]の正面にある回復装置は、調べると仲間モンスターのHPやMPが完全に回復する便利な機械。ヨッドムア島にはGピットがないので、ダメージを受けたりMPが減ったりしたときには、この装置を利用しよう。

←岩壁の近くにあるのが回復装置。HPやMPは回復できるが、セーブはできない。

POINT 2 岩の門

岩の門が閉ざされている

[illegible]になっている建物のなかには、頑丈な岩の門がある。門は固く閉ざされていて、最初のうちはどうやっても開けることができないが、冒険をかなり進めれば門が開き、その先へ行けるようになるのだ。

POINT 3 壊れている橋

橋が壊れていて渡れないときは

ヨッドムア島を訪れた時期によっては、中央部に架かっている橋が壊れていて、レガリス島行きの桟橋のほうへ行けないことがある。橋は覆面の男が修理しているので、ひとまずアルカポリス島から別の島へ向かおう。サンドロ島やデオドラン島などの探索が終わったら、またもどってくればいい。

POINT 4 老人の寝言

老人の寝言の意味は？

民家Cには、災厄の話をしてくれる老人が住んでいる。隣の家の女性によれば、夜に老人の家から「モン……モン……」という声が聞こえるらしい。どうやら寝言のようだが、どういう意味なのだろうか……？

←「モン……モン……」という言葉には何か意味があるのか、それとも単にモンモンしているだけなのか？

ヨッドムア島に生息しているモンスター

フィールドに出現

183 がいこつ（昼・夜）
ゾンビ系／ランクD／Lv13

HP	MP	攻	守	早	賢
87	18	90	60	78	23

特技 ●だつりょくぎり ●フールシュート
EXP 94　ゴールド 20　スカウト ♥♥♡
道具 キメラのつばさ／★せいなるナイフ
スキル [67]ダウナー、[142]こうげきアップ

184 くさったしたい（昼・夜）
ゾンビ系／ランクC／Lv13

HP	MP	攻	守	早	賢
174	14	68	32	42	19

特技 ●どくこうげき ●どくのいき
EXP 102　ゴールド 9　スカウト ♥♥♡
道具 どくけしそう
スキル [79]ためいき、[142]こうげきアップ

20 ダークナイト レア（夜）
スライム系／ランクB／Lv14

HP	MP	攻	守	早	賢
92	25	116	73	100	49

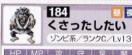
特技 ●ダークスパイク ●ドルマ
EXP 108　ゴールド 33　スカウト ♥♡♡
道具 てつのオノ
スキル [58]ブラックファイター、[148]すばやさアップ

182 ハエおとこ（昼・夜）
ゾンビ系／ランクD／Lv14

HP	MP	攻	守	早	賢
80	23	75	64	69	26

特技 ●マホトーン
EXP 88　ゴールド 14　スカウト ♥♥♡
道具 まふうじのこな／★すばやさのたね
スキル [75]ふういん、[169]マホトラガード

11 メタルライダー レア（昼）
スライム系／ランクD／Lv12

HP	MP	攻	守	早	賢
70	25	109	99	100	64

特技 ●ホイミ ●さみだれぎり ●かぶとわり
EXP 106　ゴールド 26　スカウト ♥♥♡
道具 どうのつるぎ
スキル [52]びゃくやのけんぎ、[148]すばやさアップ

ふたつの塔が建つ南北にわかれた島

レガリス島

中央部分に建つふたつの塔によって、南北に分断されている島。緑の草原が広がる南側にくらべ、北側は殺風景で、海岸から塔に向かって坂道がつづく。

危険度（※1）		Gビット	あり
マデュライトの数	2個		

※1……南側はB、北側はA

フィールド・南

南東にある遺跡にはいくつもの宝箱が置かれており、ライバルマスターもたくさん現れる。

宝箱チェックシート

- □ エルフのせいすい
- □ せかいじゅのは
- □ マデュライト
- □ マデュライト

※1……橋の下の道にある

施設・建物

- G Gビット
- あ ほこら

出入口

- ⓐⓑ 太陽の塔（→P.83）
- ⓒ 月の塔（→P.84）

現れることのあるライバルマスター

全員（→P.111〜131）

チェックポイント

POINT 1 メタルハンター

モンスターが道をふさいでいる

石橋の上と、遺跡にある坂道の手前では、メタルハンターが道をふさいでいる。横をすり抜けることはできず、通るためには戦闘をするしかないが、どちらの場所でも、メタルハンターがいる場所の先へは、別の道から行くことが可能。もし戦闘をしたくないなら、遠まわりして進もう。

POINT 2 離れ小島

離れ小島へ渡るには？

南東の海上には小さな島が浮かんでいて、その上には扉と大きなカガミが見える。小島には水上バイクを停める桟橋がなく、橋も架かっていないため、訪れるには何か特別な方法を使わなければならないようだ。

←レガリス島の南端から見える、小島の風景。扉の前に立っている大きなカガミに秘密がありそうだが？

POINT 3 太陽の扉と月の扉

開かないふたつの扉

太陽の絵が描かれた扉と月の絵が描かれた扉には、強力な封印がほどこされており、開けようとしてもピクともしない。この封印を解いて扉を開けるには、そばにある大カガミに力を取りもどさせる必要がある。

←扉の封印を解けば、レガリス島の南側と北側を自由に行き来できるようになる。

POINT 4 大カガミ

大カガミに力を取りもどさせよう

広間の中央部に立っている大カガミは、人間の言葉を話す不思議なカガミ。神獣に関係する特別な能力を持っているようだが、いまはその能力をなくしてしまっているらしい。太陽の塔と月の塔を探索して、大カガミに力を取りもどさせるための方法を見つけよう。

←大カガミの左右には、太陽と月のマークが描かれた台座がある。これに何かをはめることができそうだ。

Gビット情報

覆面の男とゴーレムのコンビがいる

サンドロ島の闘技場で特別試合をしたあとなら、サロンに覆面の男と、ぺぺという名前のゴーレムがいる。覆面の男は、ぺぺに「レイディーバード」「スウィートポテト」などの単語を言わせようとするのだが……。会話の内容は時期によって変わるので、こまめにサロンに立ち寄ってみよう。

アイテムショップの商品

	名前	効果	値段
道具	じょうやくそう	HPを60回復	50G
道具	まほうのせいすい	MPを30回復	300G
道具	どくけしそう	毒や猛毒を解く	10G
道具	まんげつそう	マヒを解く	30G
道具	まどうしのコイン	特技に強くなる	310G
道具	バーハドリンク	息に強くなる	350G
武器	はがねのつるぎ	剣／攻撃力+30	2000G
武器	ホーリーランス	ヤリ／攻撃力+34	2850G
武器	アイアンハンマー	ハンマー／攻撃力+24	1540G
武器	てつのツメ	ツメ／攻撃力+19	1150G

サロンにいることがあるマスター

闘技場で特別試合をするまで

スミス（→P.134）、ベホイミン（→P.135）、ヘレン（→P.135）、マリネリス（→P.135）、リー（→P.136）

4ヵ所目のほこらの探索を終えるまで

エドアル（→P.133）、スミス（→P.134）、ヘレン（→P.135）、マリネリス（→P.135）、リー（→P.136）

バトルGPをゴールするまで

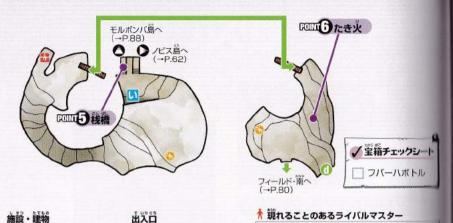
トライガー（→P.134）、ベホイミン（→P.135）、マリネリス（→P.135）

フィールド・北

ある程度まで冒険を進めないと、訪れることができない場所。南側とちがってGピットはない。

施設・建物
い 回復装置

出入口
d 月の塔(→P.84)

現れることのあるライバルマスター
なし

チェックポイント

POINT 5 桟橋
先にモルボンバ島へ行ってもいい

レガリス島の北側を訪れたら、すぐにモルボンバ島へ行ってもいい。強いモンスターをスカウトしたり、攻撃力の高い武器を買ったりしてもどってくれば、月の塔やほこらでの戦闘がラクになるはずだ。ただし、モルバンバ島には手ごわいモンスターが多いので、無理はしないように。

POINT 6 たき火
たき火に夢中のモンスター

夜になると、たき火のまわりでは、くびかりぞくたちが遊んでいる。これらのモンスターは襲ってこないので、戦いたくなければそのまま通り抜けよう。

←たき火のまわりをグルグルまわっているくびかりぞく。楽しそうだが見ているだけで目がまわりそうだ。

冒険のアドバイス　メタルスライムを倒して経験値をかせごう

レガリス島で仲間のレベルを上げたいときは、倒すと経験値を3072も得られるメタルスライムを狙うのがオススメ。島の南側で戦闘になったときに、おともとして現れることがあるので、何度も戦闘をくり返すといい。戦うときは、メタルネイルなどを装備して攻撃したり、特技のメタルぎりを使ったりして、確実にダメージを与えていこう。

←戦闘が長引くと、メタルスライムは逃げ出してしまう。手早くダメージを与えなければ、倒せないのだ。

太陽の塔と月の塔

ふたつの塔でできている巨大な遺跡。塔の最上階からは、大カガミが置かれた広間へ出られる。

POINT 7 スイッチ
POINT 8 カガミ
POINT 10 開かない扉
太陽の塔1F
太陽の塔2F
POINT 9 レバー
太陽の塔3F

宝箱チェックシート
- かしこさのたね
- せかいじゅのしずく
- エルフのせいすい
- すばやさのたね

■…赤い鉄格子
■…扉

出入口
a b フィールド・南(→P.80)
e f 月の塔(→P.84)

月の塔1F

POINT8 カガミ

POINT10 開かない扉

POINT7 スイッチ

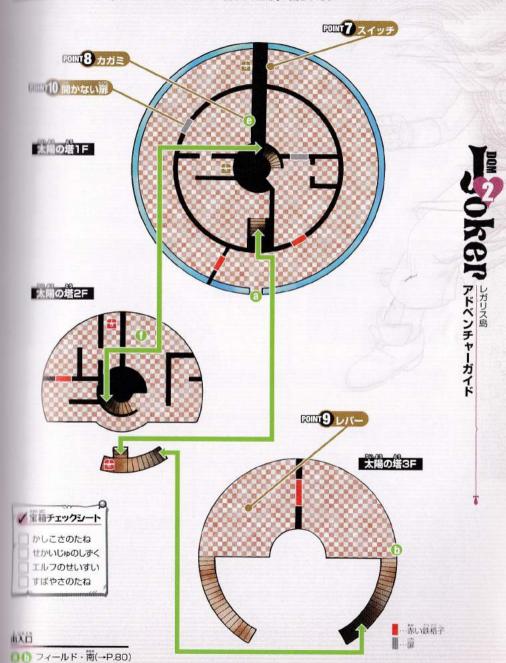
月の塔2F

POINT9 レバー

月の塔3F

■…赤い鉄格子
■…青い鉄格子
■…扉

出入口

Ⓒ フィールド・南(→P.80)
Ⓓ フィールド・北(→P.82)
ⓔⓕ 太陽の塔(→P.83)

チェックポイント

POINT7 スイッチ

スイッチを押すと何が起こる？

太陽の塔1Fにある赤いスイッチと、月の塔2Fにある青いスイッチは、塔の通路をふさぐ鉄格子を開けるためのもの。どちらのスイッチも入口の近くにあるので、塔を訪れたら真っ先に押しに行くといい。

POINT8 カガミ

カガミと話してワープしよう

太陽の塔と月の塔のそれぞれには、人間の言葉をしゃべる赤いカガミと青いカガミがある。これらのカガミに話しかけると、もう一方の塔にある同じ色のカガミの前へ移動することが可能だ。ただし、フィールドから太陽の塔へ入った場合は青いカガミが、月の塔へ入った場合は赤いカガミが利用できないので注意。

←それぞれの塔のどこかに、赤と青のカガミがある。そのうちの片方は眠っていて、話すことができない。

POINT9 レバー

レバーを動かして足元を見ると……

塔の最上階にあるレバーを動かしたら、視点を回転させてまわりを見てみよう。ほんのわずかだが、足元に変化が起こっているはずだ。

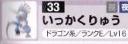
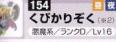
POINT10 開かない扉

扉の前にスイッチがある

開かない扉の手前の床には、黄色いスイッチがある。このスイッチは、目の前の扉を開けるためのものだが、塔のどこかで仕掛けを動かしたあとでないと、踏んでも何も起こらない。スイッチを踏んでも扉が開かないときは、まだ見つけていない仕掛けがないか、探しに行くこと。

レガリス島に生息しているモンスター

フィールドに出現

33 いっかくりゅう 昼 夜
ドラゴン系／ランクE／Lv16

HP	MP	攻	守	早	賢
104	20	104	80	101	29

特技 ●たいあたり
EXP 128 ゴールド 26 スカウト ♥♥♡
道具 ドラゴンキラー
スキル [93] じこぎせい、[142] こうげきアップ

98 ガーゴイル 昼 夜
魔獣系／ランクC／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
110	32	140	105	155	65

特技 ●しんくうぎり ●さみだれぎり ●ルカナン ●バイキルト ●しっぷうづき
EXP 155 ゴールド 39 スカウト ♥♥♡
道具 はがねのつるぎ／★かしこさのたね
スキル [107] フェザーウインド、[142] こうげきアップ

70 キラーパンサー 昼 夜
自然系／ランクC／Lv15

HP	MP	攻	守	早	賢
266	15	153	98	148	23

特技 ●しっぷうづき ●おたけび
EXP 281 ゴールド 38 スカウト ♥♡♡
道具 てつのツメ
スキル [64] しんそく、[145] しゅびアップ

154 くびかりぞく(※2) 昼 夜
悪魔系／ランクD／Lv16

HP	MP	攻	守	早	賢
134	25	105	75	100	21

特技 (なし)
EXP 133 ゴールド 20 スカウト ♥♥♡
道具 てつのオノ
スキル [92] バーサーカー、[142] こうげきアップ

185 さまようよろい 昼 夜
ゾンビ系／ランクC／Lv17

HP	MP	攻	守	早	賢
132	255	114	114	69	71

特技 ●ベホイミ ●まじんぎり
EXP 160 ゴールド 62 スカウト ♥♥♡
道具 はがねのつるぎ／★まもりのたね
スキル [71] VSドラゴン、[142] こうげきアップ

153 びっくりサタン 昼 夜
悪魔系／ランクD／Lv18

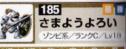
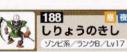
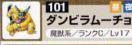
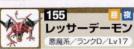
HP	MP	攻	守	早	賢
108	14	106	98	104	45

特技 ●ふしぎなおどり ●さそうおどり ●ホイミ
EXP 140 ゴールド 40 スカウト ♥♥♡
道具 まほうのせいすい
スキル [89] ダンサー、[172] おどりふうじガード

※2……島の北側に出現したときは、特技が「まじんぎり、すてみ」。夜に出現したときは、ゴールドが12

No.	名前	出現	系統／ランク／Lv	HP	MP	攻	守	早	賢	特技	EXP	ゴールド	スカウト	道具	スキル
65	ベビーパンサー	昼	自然系／ランクD／Lv13	97	15	84	86	116	7	すなけむり、しっぷうづき	128	18	♥♥♡	いしのツメ	103 けものみち、145 しゅびアップ
127	メタッピー（※3）	昼夜	物質系／ランクD／Lv15	55	16	82	147	91	35	ピオリム	125	35	♥♥♡	キメラのつばさ	107 フェザーウインド、145 しゅびアップ
10	メタルスライム（レア）	昼夜	スライム系／ランクD／Lv1	4	255	22	999	255	100	メラ	3072	10	♥♡♡	すばやさのたね／★まもりのたね	102 スラフォース、148 すばやさアップ
130	メタルハンター	昼夜	物質系／ランクC／Lv15	76	30	107	125	126	63	メダパニぎり、もうどくぎり、マヌーサぎり	136	55	♥♥♡	バイキルミン／★こくようのけん	72 VSメタル、145 しゅびアップ
94	よるのていおう	夜	魔獣系／ランクD／Lv17	137	96	124	86	123	125	ルカナン、バイシオン、ベホイミ、ラリホーマ	142	102	♥♥♡	エッチなほん	79 ためいき、151 かしこさアップ
155	レッサーデーモン（※4）	夜	悪魔系／ランクD／Lv17	112	38	110	90	104	77	まぶしいひかり、まどいのいき、ベホイミ、メラミ	137	35	♥♥♡	けんじゃのせいすい	105 ようじゅつ、173 こんらんガード

塔やほこらに出現

No.	名前	出現	系統／ランク／Lv	HP	MP	攻	守	早	賢	特技	EXP	ゴールド	スカウト	道具	スキル
159	あくましんかん	昼夜	悪魔系／ランクC／Lv17	112	61	103	85	97	109	ザオリク、バギマ、メラミ	141	60	♥♥♡	まどうしのコイン／★きせきのメイス	13 イオ&バギ、151 かしこさアップ
156	サイレス	昼夜	悪魔系／ランクC／Lv19	126	30	131	87	111	63	マホトーン	162	37	♥♥♡	まふうじのこな	69 VSじゅもん、169 マホトラガード
185	さまようよろい	昼夜	ゾンビ系／ランクC／Lv18	132	255	114	114	69	71	ベホイミ、まじんぎり	160	62	♥♥♡	はがねのつるぎ	71 VSドラゴン、142 こうげきアップ
188	しりょうのきし	昼夜	ゾンビ系／ランクB／Lv17	130	35	120	115	116	84	ベホイミ、スカラ	171	21	♥♥♡	けんじゃのせいすい	59 HPかいふく、142 こうげきアップ
101	ダンビラムーチョ	昼夜	魔獣系／ランクC／Lv17	220	255	128	83	88	31	すなけむり、じひびき	205	52	♥♥♡	ぎんのだんぴら	92 バーサーカー、142 こうげきアップ
41	バトルレックス	昼夜	ドラゴン系／ランクC／Lv18	148	30	143	98	103	30	らいじんぎり、まじんぎり	257	85	♥♥♡	まじんのオノ	106 ドラゴンスピリッツ、142 こうげきアップ
181	ぼうれいけんし	昼夜	ゾンビ系／ランクD／Lv16	100	35	121	80	90	71	いなずまぎり、ダークスパイク、フールシュート、ポミエアタック、メダパニぎり	147	53	♥♥♡	ゾンビキラー	55 グリーンファイター、142 こうげきアップ
155	レッサーデーモン	昼夜	悪魔系／ランクD／Lv17	112	38	110	90	104	77	まぶしいひかり、まどいのいき、ベホイミ、メラミ	137	35	♥♥♡	けんじゃのせいすい	105 ようじゅつ、173 こんらんガード
50	グレイトドラゴン	昼夜	ドラゴン系／ランクA／Lv20	1156	64	187	84	110	58	やけつくいき、こごえるふぶき、はげしいほのお	4620	1050	——	くちぶえのしょ	——

※先にモルボンバ島のほこらの探索を終えていると、グレイトドラゴンのかわりにP.91のまおうのつかいが現れる
※3……夜にリーダー（→P.34）として出現したときは、HPが42
※4……島の北側に出現したときは、HPが102

コラム COLUMN

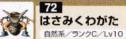
特別な相手と闘技場で対戦！

冒険を進めていくと、サンドロ島にある闘技場で、とあるモンスターマスターと対戦をすることになる。このときは、バトルGPの決勝戦の練習として、4つのチームと勝ち抜き戦形式で戦っていくのだ。対戦するチームのモンスターは、下記のとおり。なお、ここでの戦いはあくまで練習なので、途中で負けても気にすることはない。

←バトルは4回連続で行う。最後まで勝ち抜きたいなら、特技でうまくHPを回復していこう。

1戦目の相手

最初のバトルだけあって、どのモンスターもそれほど強くはない。こおりのいきでパーティ全体にダメージを与えてくるはさみくわがたを、早めに倒すといい。

No.	名前	系統／ランク／Lv	HP	MP	攻	守	早	賢	特技
1	スライム	スライム系／ランクF／Lv11	52	27	62	14	117	42	インテラ、メラミ、ドルマ
72	はさみくわがた	自然系／ランクC／Lv10	114	18	122	22	65	20	こおりのいき
11	メタルライダー	スライム系／ランクD／Lv8	88	23	94	76	44	33	バイキルト、イオラ

2戦目の相手

じんめんじゅとダークナイトは、ときおりテンションを一気に上げてから攻撃してくる。安全にいくなら、防御するなどして、受けるダメージを減らすこと。

No.	名前	系統／ランク／Lv	HP	MP	攻	守	早	賢	特技
150	ドルイド	悪魔系／ランクE／Lv16	112	48	99	46	86	66	バギ、ホイミ、メラミ
71	じんめんじゅ	自然系／ランクC／Lv14	248	0	115	98	32	12	ためる（2段階）
20	ダークナイト	スライム系／ランクB／Lv16	193	0	126	68	124	47	ためる（4段階）

3戦目の相手

かえんのいきやおたけびを使うメカバーンが、もっとも危険な相手。さまようよろいのルカナンを受けたら、すぐにスクルトなどで守備力をもとにもどしたい。

No.	名前	系統／ランク／Lv	HP	MP	攻	守	早	賢	特技
185	さまようよろい	ゾンビ系／ランクC／Lv21	186	66	162	113	99	115	ルカナン
51	メカバーン	ドラゴン系／ランクA／Lv21	264	10	136	82	64	65	かえんのいき、おたけび、ためる（2段階）
80	ヘラクレイザー	自然系／ランクS／Lv18	332	36	148	67	116	36	バギマ

4戦目の相手

3匹とも能力値が高く、かなりの強敵。うごくせきぞうは、ぼうぎょやだいぼうぎょを行うことが多いので、ほかの2匹から倒していくといいだろう。

No.	名前	系統／ランク／Lv	HP	MP	攻	守	早	賢	特技
135	うごくせきぞう	物質系／ランクA／Lv32	346	22	182	132	5	68	ぼうぎょ、だいぼうぎょ
104	ギガンテス	魔獣系／ランクA／Lv29	388	50	215	87	144	123	たいあたり
52	ブラックドラゴン	ドラゴン系／ランクS／Lv33	546	16	240	95	66	212	もうどくのいき、まどいのいき、やけつくいき

多くのモンスターが住む密林の島

モルボンバ島

豊かな自然に包まれている島で、生息するモンスターの強さはグランプール諸島のなかでもトップクラス。島の北側からは、ジェイルのアジトが見える。

危険度	S	Gピット	あり
マデュライトの数	2個		

フィールド

道が立体的に入り組んでいて、ほこらへたどり着くまでに、島全体を歩きまわることになる。

宝箱チェックシート

- [ ] とくやくそう
- [ ] いのちのきのみ
- [ ] マデュライト
- [ ] マデュライト

※1……バトルGP決勝戦後にのみ、大木の下の道に出現する
※2……大木の下の道にある

施設・建物

G Gピット
あ ほこら

出入口

a b ダンジョン（→P.90）

現れることのあるライバルマスター

エロネ（→P.111）、キャル（→P.113）、グランパ（→P.114）、クロオビ（→P.116）、ダイキ（→P.119）、デイジィ（→P.120）、ネルト（→P.121）、フェイト（→P.122）、ミリー（→P.126）、モンド（→P.127）、ヨーグ（→P.128）、ラビ（→P.129）、ルドボア（→P.131）

チェックポイント

POINT 1 ハシゴの木箱

はじめはハシゴを使えない

ノビス島のときと同じく、木箱が散らばっているせいで、最初はハシゴを使うことができない。島をグルりとまわってハシゴの上まで行けば、木箱がなくなってハシゴを使えるようになるのだ。そのあとは、いったんGピットへもどってHPやMPを回復したり、所持金をゴールドバンクATMに預けたりしておくといい。

POINT 2 木の柵

柵が道をふさいでいる

ふたまたにわかれた道を右へ進むと、丸太で作られた柵に行く手をはばまれる。この柵は冒険を進めていけばなくなるが、それまでは柵の向こう側へは行けないので、ほかの道を通って島の探索をつづけよう。

⬅柵の向こう側には、どうやら桟橋があるようだ。いったい、どこの島へ行くためのものだろうか……？

Gピット情報

サロンに黒ずくめの男が現れる

バトルGPの決勝戦が終わったあとは、Gピットにいる人たちから、サロンに黒ずくめの男がいるという話が聞ける。その男は何かのトラブルに巻きこまれ、ケガをしているらしい。サロンへ行って、男から直接くわしい話を聞いてみよう。

アイテムショップの商品

	名前	効果	値段
道具	じょうやくそう	HPを60回復	50G
道具	とくじょうやくそう	全体のHPを30回復	600G
道具	ばんのうぐすり	毒やマヒなどを解く	550G
道具	まふうじのこな	呪文を封じる	100G
道具	バイキルミン	与えるダメージが増える	900G
武器	ドラゴンキラー	剣／攻撃力+41	4700G
武器	ドラゴンランス	ヤリ／攻撃力+45	5300G
武器	ビーストチョッパー	オノ／攻撃力+32	2150G
武器	てっこうかぎ	ツメ／攻撃力+33	3100G

サロンにいることがあるマスター

4ヵ所目のほこらの探索を終えるまで

トライガー（→P.134）、ベホイミン（→P.135）、ライムス（→P.136）

バトルGPをゴールするまで

エドアル（→P.133）、ベホイミン（→P.135）、ライムス（→P.136）

ダンジョン

地面や壁にコケが生えているせまい洞窟。ボストロール以外に、モンスターは出現しない。

☑ 宝箱チェックシート
□ こくようのけん

出入口

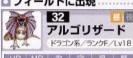
ⓐ フィールド（→P.88）
ⓑ フィールド（→P.89）

チェックポイント

POINT 3 ワンチャンス ボストロール

宝箱の前に強敵が待ち受ける

右側の道には、強敵のボストロールがいる。戦うなら、きちんと準備を整えてから挑むこと。なお、この敵は、戦闘中にこちらが逃げても、いなくならない。仲間にしたければ、スカウトに成功するまで、逃げながら何度も戦おう。

モルボンバ島に生息しているモンスター

フィールドに出現

32 アルゴリザード 昼 夜
ドラゴン系／ランクF／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
184	26	145	86	105	62

特技 ●どくこうげき ●もうどくのいき
EXP 255 ゴールド 29 スカウト ♥♥♡
道具 パーハドリンク／★いのちのきのみ
スキル 77 どくが、168 ポイズンガード

45 アルゴングレート レア 昼 夜
ドラゴン系／ランクB／Lv22

HP	MP	攻	守	早	賢
448	36	202	138	126	81

特技 ●いきをすいこむ ●かえんのいき
EXP 904 ゴールド 50 スカウト ♥♡♡
道具 フバーハボトル／★いのちのきのみ
スキル 46 ブレス、171 いきふうじガード

73 かぶとこぞう 昼 夜
自然系／ランクB／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
140	30	135	165	120	30

特技 ●たいあたり ●かぶとわり ●スクルト
EXP 272 ゴールド 61 スカウト ♥♥♡
道具 ビーストチョッパー
スキル 109 むしのしらせ、142 こうげきアップ

75 コングヘッド レア 昼 夜
自然系／ランクB／Lv17

HP	MP	攻	守	早	賢
240	8	168	144	113	35

特技 ●おたけび
EXP 310 ゴールド 30 スカウト ♥♡♡
道具 こんぼう／★ちからのたね
スキル 83 ハンター、145 しゅびアップ

151 じんめんガエル 昼 夜
悪魔系／ランクE／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
130	24	131	98	110	128

特技 ●ひのいき ●ハッスルダンス
EXP 241 ゴールド 30 スカウト ♥♥♡
道具 イケメンマガジン
スキル 59 HPかいふく、145 しゅびアップ

71 じんめんじゅ 昼 夜
自然系／ランクC／Lv21

HP	MP	攻	守	早	賢
284	8	177	167	110	26

特技 ●ふしぎなおどり
EXP 635 ゴールド 52 スカウト ♥♡♡
道具 せかいじゅのは
スキル 108 エコロジー、163 アースガード

8 スライムファング レア 昼 夜
スライム系／ランクD／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
148	30	165	136	148	66

特技 ●おたけび ●ためる（2段階）
EXP 293 ゴールド 30 スカウト ♥♥♡
道具 てつのツメ
スキル 62 さむらい、148 すばやさアップ

186 ダースウルフェン 昼 夜
ゾンビ系／ランクC／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
133	6	146	109	125	100

特技 ●おたけび
EXP 211 ゴールド 0 スカウト ♥♥♡
道具 まんげつそう
スキル 37 ヒャド&ドルマ、142 こうげきアップ

74 デスファレーナ 昼 夜
自然系／ランクB／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
136	64	114	106	123	69

特技 ●バギマ ●ホイミ
EXP 195 ゴールド 38 スカウト ♥♥♡
道具 ばんのうぐすり
スキル 77 どくが、145 しゅびアップ

35 デンデンりゅう 昼 夜
ドラゴン系／ランクE／Lv22

HP	MP	攻	守	早	賢
270	38	171	98	84	38

特技 ●かえんのいき ●すなけむり
EXP 378 ゴールド 72 スカウト ♥♡♡
道具 パーハドリンク
スキル 91 あらくれ、164 ほのおブレスガード

150 ドルイド 昼 夜
悪魔系／ランクE／Lv19

HP	MP	攻	守	早	賢
112	255	99	78	86	66

特技 ●バギマ ●インテラ ●マフール ●ザオラル ●ドルクマ
EXP 168 ゴールド 86 スカウト ♥♥♡
道具 ルーンスタッフ
スキル 13 イオ&バギ、151 かしこさアップ

128 どろにんぎょう 昼 夜
物質系／ランクC／Lv17

HP	MP	攻	守	早	賢
139	25	130	120	136	20

特技 ●ふしぎなおどり ●さそうおどり
EXP 201 ゴールド 40 スカウト ♥♥♡
道具 けんじゃのせいすい
スキル 89 ダンサー、145 しゅびアップ

72 はさみくわがた 昼 夜
自然系／ランクC／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
140	32	123	138	164	66

特技 ●ラリホー ●すてみ
EXP 250 ゴールド 20 スカウト ♥♥♡
道具 まもりのたね
スキル 109 むしのしらせ、145 しゅびアップ

41 バトルレックス 昼 夜
ドラゴン系／ランクC／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
148	30	158	83	103	30

特技 ●らいじんぎり ●まじんぎり
EXP 257 ゴールド 85 スカウト ♥♥♡
道具 まじんのオノ
スキル 106 ドラゴンスピリッツ、142 こうげきアップ

192 フラワーゾンビ 昼 夜
ゾンビ系／ランクA／Lv20

HP	MP	攻	守	早	賢
183	32	126	130	162	34

特技 ●かいしんふうじ ●メダパニダンス ●せいれいのうた
EXP 235 ゴールド 36 スカウト ♥♡♡
道具 けんじゃのせいすい
スキル 99 バラエティ、142 こうげきアップ

69 ヘルコンドル 昼 夜
自然系／ランクC／Lv16

HP	MP	攻	守	早	賢
126	18	139	128	162	94

特技 ●ベホイミ ●しっぷうづき
EXP 207 ゴールド 44 スカウト ♥♥♡
道具 じょうやくそう／★すばやさのたね
スキル 60 ぜんたいかいふく、145 しゅびアップ

66 ヘルホーネット レア 昼 夜
自然系／ランクD／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
132	9	142	118	156	88

特技 ●マヒこうげき
EXP 252 ゴールド 64 スカウト ♥♥♡
道具 まんげつそう
スキル 80 ふういんのわざ、145 しゅびアップ

10 メタルスライム レア 昼 夜
スライム系／ランクD／Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
4	255	22	999	255	100

特技 ●メラ
EXP 3072 ゴールド 10 スカウト ♥♡♡
道具 すばやさのたね／★まもりのたね
スキル 102 スラフォース、148 すばやさアップ

97 リリパット 昼 夜
魔獣系／ランクC／Lv17

HP	MP	攻	守	早	賢
136	12	118	106	116	78

特技 ●スカラ ●フールシュート
EXP 210 ゴールド 50 スカウト ♥♥♡
道具 ばんのうぐすり／★バトルリボン
スキル 66 アッパー、142 こうげきアップ

129 リンリン 昼 夜
物質系／ランクC／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
124	12	118	155	146	26

特技 ●スクルト ●メダパニダンス
EXP 247 ゴールド 70 スカウト ♥♥♡
道具 おもいでのすず
スキル 110 いしあたま、145 しゅびアップ

ダンジョンやほこらに出現

163 ボストロール ワンチャンス 昼 夜
悪魔系／ランクB／Lv23

HP	MP	攻	守	早	賢
744	23	242	52	90	12

特技 ●ためる
EXP 1011 ゴールド 20 スカウト ♥♡♡
道具 こんぼう／★ちからのたね
スキル 71 VSドラゴン、163 アースガード

166 まおうのつかい 昼 夜
悪魔系／ランクA／Lv35

HP	MP	攻	守	早	賢
1532	100	184	174	160	35

特技 ●いなずまぎり ●さみだれぎり ●もうどくぎり ●アタックカンタ
EXP 6682 ゴールド 1115 スカウト ——
道具 ステルスのしょ
スキル ——

[illegible]リス島のほこらの探索を終えていないと、まおうのつかいのかわりにP.86のグレイトドラゴンが現れる

コラム

バトルGPの決勝戦に挑め！

バトルGPでゴールすると、いよいよ決勝戦だ。試合に備えて、デパートで新商品を買ったり、マダムン・ガーデン(→P.142)のメタルエリアでレベルを上げたりしておこう。ゴールする直前なら、スラムのよろず屋近くにまじんのオノをくれる男がいるので、会いに行くといい。なお、決勝戦では以下のチームと戦っていく。はたして4回戦の相手は……？

1回戦 ライムスチーム

警戒すべきはスライムで、息を吸いこんだあとにかえんのいきを吐かれると、パーティ全員が大ダメージを受ける。早めに倒すかフバーハなどで対抗しよう。

12 エンゼルスライム
スライム系／ランクD／Lv20

HP	MP	攻	守	早	賢
226	68	162	125	158	222

特技 ●ベホイミ ●フール ●メラミ

1 スライム
スライム系／ランクF／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
280	36	152	115	67	126

特技 ●いきをすいこむ ●かえんのいき ●ベホマラー

19 ダークスライム
スライム系／ランクB／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
190	42	186	128	99	48

特技 ●ドルクマ

2回戦 カレンチーム

それほど強力な攻撃は仕掛けてこないが、ギガンテスが使うこごえるふぶきには要注意。攻撃を集中させて、先にギガンテスを倒してしまうのがオススメだ。

48 リザードファッツ
ドラゴン系／ランクB／Lv21

HP	MP	攻	守	早	賢
304	26	186	122	63	216

特技 ●マヌーサ ●ルカナン ●ラリホー

104 ギガンテス
魔獣系／ランクA／Lv21

HP	MP	攻	守	早	賢
355	54	212	108	96	116

特技 ●ひょうけつぎり ●こごえるふぶき

135 うごくせきぞう
物質系／ランクA／Lv21

HP	MP	攻	守	早	賢
226	65	173	152	188	6

特技 ●ふしぎなおどり ●マホトラおどり ●ハッスルダンス

3回戦 トライガーチーム

パーティ全員に大きなダメージを与えてくるガルーダから倒そう。ヘラクレイザーはザオリクを使うことがあるため、できれば呪文を封じておきたい。

79 ガルーダ
自然系／ランクA／Lv26

HP	MP	攻	守	早	賢
317	113	218	166	199	82

特技 ●こごえるふぶき ●バイシオン ●ヒャダルコ

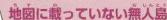
80 ヘラクレイザー
自然系／ランクS／Lv28

HP	MP	攻	守	早	賢
364	44	234	148	121	255

特技 ●ベホイミ ●インテラ ●ザオリク

冒険のアドバイス 決勝戦のあとは情報を集めながら冒険しよう

バトルGPの決勝戦が終わったあとは、ふたたび冒険に出ることができる。いろいろな人たちから情報を集めつつ、グランプール諸島をめぐっていこう。なお、決勝戦後はお見合いセンターに登録されているモンスターが変わるほか(→P.144)、昼にスラムの酒場でせかいじゅのしずくがもらえる。アルカポリス島を出発する前に、立ち寄ってみるといい。

←せかいじゅのしずくをくれるのは、スラムの酒場にいる女性。夜に行ってももらえないので注意しよう。

名もなき島

水上バイクで航路を移動中に、ときどき発見できる小さな島。全部で5種類あるが、どの島にも人の姿はなく、モンスターたちの楽園となっている。

危険度	―	Gピット	なし
マデュライトの数	0個		

フィールド

どの島も基本的な形は似ていて、宝箱があったり、珍しいモンスターが生息していたりする。

名もなき島(A)

生息しているモンスター
●きりかぶおばけ
●スライム ●ドラキー

名もなき島(B)

生息しているモンスター
●きりかぶおばけ
●スライム ●ドラキー

現れることのあるライバルマスター
なし

チェックポイント

POINT 1 珍しいモンスター

ほかの島にはいないモンスターが現れる

名もなき島(C、D、E)には、もりもりスライム、おおドラキー、リザードファッツといった、ほかの島には生息していない珍しいモンスターが現れることがある。これらのうち、リザードファッツ以外の2匹は、配合では生み出せない特殊なモンスター。もし出会えたら、スカウトして仲間に加えておくといいだろう。

●[illegible]は、[illegible]ふつうのスライムと同じだが、サイズがはるかに大きい。

名もなき島に生息しているモンスター

32 アルゴリザード 昼 夜
ドラゴン系/ランクF/Lv15

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	26	145	86	105	62

特技 ●どくこうげき ●もうどくぎり
EXP [illegible] ゴールド 50 スカウト ♥♥♡
道具 [illegible]ハードリンク/★いのちのきのみ
スキル [illegible] どくが、142 こうげきアップ

45 アルゴングレート 昼 夜
ドラゴン系/ランクB/Lv25

HP	MP	攻	守	早	賢
448	36	202	138	126	81

特技 ●かえんのいき ●いきをすいこむ
EXP 904 ゴールド 50 スカウト ♥♡♡
道具 フバーハボトル/★いのちのきのみ
スキル 46 ブレス、171 いきふうじガード

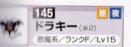
157 おおドラキー レア 昼 夜
悪魔系/ランクC/Lv25

HP	MP	攻	守	早	賢
325	255	156	118	146	288

特技 ●ヒャド ●イオ
EXP 311 ゴールド 132 スカウト ♥♡♡
道具 キメラのつばさ/★スキルのたね
スキル 16 イオ&ヒャド、159 ドルマガード

175 きりかぶおばけ(※1) 昼 夜
ゾンビ系/ランクF/Lv16

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	24	88	54	28	72

特技 ●ホイミ ●ザオラル
EXP [illegible] ゴールド 44 スカウト ♥♥♡
道具 やくそう
スキル [illegible] エコロジー、142 こうげきアップ

1 スライム 昼 夜
スライム系/ランクF/Lv13

HP	MP	攻	守	早	賢
62	12	41	26	32	18

特技 (なし)
EXP 45 ゴールド 20 スカウト ♥♥♥
道具 やくそう
スキル 102 スラフォース、142 こうげきアップ

5 スライムベス 昼 夜
スライム系/ランクE/Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
148	50	108	74	66	55

特技 ●メラ
EXP 126 ゴールド 77 スカウト ♥♥♡
道具 じょうやくそう
スキル 7 メラ&デイン、148 すばやさアップ

145 ドラキー(※2) 昼 夜
悪魔系/ランクF/Lv15

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	[illegible]	57	38	76	35

特技 (なし)
EXP [illegible] ゴールド 23 スカウト ♥♥♡
道具 キメラのつばさ
スキル [illegible] ブラックファイター、148 すばやさアップ

13 もりもりスライム レア 昼 夜
スライム系/ランクD/Lv24

HP	MP	攻	守	早	賢
222	255	144	135	104	122

特技 ●バギ ●デイン
EXP 286 ゴールド 180 スカウト ♥♥♡
道具 とくやくそう
スキル 28 バギ&デイン、148 すばやさアップ

30 リザードキッズ 昼 夜
ドラゴン系/ランクF/Lv15

HP	MP	攻	守	早	賢
124	32	103	64	95	66

特技 ●すなけむり
EXP 377 ゴールド 5 スカウト ♥♥♡
道具 へびがわのムチ
スキル 56 ブルーファイター、165 ふぶきブレスガード

48 リザードファッツ(※3) 昼 夜
ドラゴン系/ランクB/Lv25

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	26	186	122	63	216

特技 ●マヌーサ ●ルカナン ●ラリホー
EXP [illegible] ゴールド 50 スカウト ♥♡♡
道具 ドラゴンテイル
スキル [illegible] コールドスリープ、176 ラリホーガード

要注意モンスター リザードファッツ

昼はアルゴングレートと同じくらいの強さだが、夜に現れたときは能力値が大幅に高く、HPと攻撃力が約2倍になっている。仲間の強さによほど自信があるとき以外は、夜に戦いを挑むのはやめたほうが無難だ。

冒険のアドバイス 名もなき島を発見できる時期

航路の途中で名もなき島を発見できるようになるのは、サンドロ島のほこらの探索を終えたあと。それより前は、いくら水上バイクに乗っても、島を見つけることはできないのだ。また、海賊が出没している航路(→P.148)を夜に移動した場合も、名もなき島は見つけられないので注意しよう。なお、どの航路でも、発見できる島はA〜Eのいずれかになる。

←名もなき島を発見できるかどうかは、運に左右される。見つけたければ、航路を何度も移動しよう。

※1……名もなき島(A)で夜に出現したときは、ゴールドが20 ※2……名もなき島(D)で夜に出現したときは、特技が「ヒャド」
※3……夜に出現したときは、HPが880、攻撃力が326、かしこさが113、EXPが1620

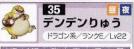
凶暴化したモンスターがうろつく場所

襲撃された島

以前は平和だったこの島は、何者かの襲撃を受けて、多くのモンスターがうろつく危険な場所に変わっている。建物のなかを歩きまわって、島の住人たちから事情を聞いてみよう。なお、出現するモンスターのなかには、ドラゴン系のものが多い。モルボンバ島でドラゴンキラーやドラゴンランスを買っていたなら、装備しておくのもいい。

←建物の[illegible]大きな本棚が[illegible]並べられてい[illegible]を調べれば、[illegible]に行くべき[illegible]わかるはずだ。

襲撃された島に現れるモンスター

フィールドに出現

35 デンデンりゅう 昼 夜
ドラゴン系／ランクE／Lv22

HP	MP	攻	守	早	賢
270	38	171	98	84	38

特技 ●かえんのいき
EXP 378　ゴールド 72　スカウト ♥♡♡
道具 バーハドリンク
スキル 91 あらくれ、164 ほのおブレスガード

41 バトルレックス 昼 夜
ドラゴン系／ランクC／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
186	30	158	83	103	30

特技 ●らいじんぎり ●まじんぎり
EXP 257　ゴールド 85　スカウト ♥♥♡
道具 まじんのオノ
スキル 106 ドラゴンスピリッツ、142 こうげきアップ

44 メタルドラゴン
ドラゴン系／ランクC／Lv[illegible]

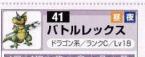
HP	MP	攻	守	早	賢
450	48	178	186	100	[illegible]

特技 ●まぶしいひかり
EXP 643　ゴールド 50　スカウト ♥[illegible]
道具 メタルクロー
スキル 82 アサシン、142 こうげき[illegible]

129 リンリン（※1） 昼 夜
物質系／ランクC／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
124	12	138	155	146	26

特技 ●ラリホー ●スクルト
EXP 247　ゴールド 70　スカウト ♥♥♡
道具 おもいでのすず
スキル 110 いしあたま、145 しゅびアップ

167 ベリアル 昼 夜
悪魔系／ランクA／Lv35

HP	MP	攻	守	早	賢
1760	255	208	115	125	158

特技 ●スカラ ●れんごくぎり ●イオナズン
EXP 8800　ゴールド 300　スカウト ——
道具 せかいじゅのしずく
スキル ——

スカウトのアドバイス　メタルドラゴンをスカウトしておこう

冒険を進めていくと、モンスターは襲撃された島からいなくなる。デンデンりゅうやバトルレックスなどはほかの島にも生息しているが、野生のメタルドラゴンにはここでしか会うことができない。メタルドラゴンは、特殊配合でメカバーンを生み出すときに必要となるので、もし配合する予定があるなら、スカウトしておくといいだろう。

←メタルドラゴン[illegible]は、建物のなか[illegible]外の両方に出現[illegible]る。その場から[illegible]かないので、すぐ[illegible]見つかるはずだ。

※1……建物の外でリーダー（→P.34）として出現したときは、攻撃力が118、特技が「スクルト」

大異変が起こった島

災厄の島

[illegible]なる災厄によって、空はつねに真っ黒な[illegible]われており、昼と夜の区別がつかない。島[illegible]進む途中では、手ごわいモンスターと何度も戦うことになるので、仲間のレベルをしっかり上げておこう。なお、この島にはGピットがなく、利用できる施設は回復装置のみとなっている。

フィールド・北

時間がたっても、昼と夜が切りかわらない。ふしぎな光を探したければ、夜に島を訪れること。

※1……下側の道にある

出入口

ⓐⓑ フィールド・南
ⓒ ダンジョン1F（→P.98）

ダンジョン

全部で7Fまであり、ダンジョンの内部と外周部分とを行き来しながら、先へ進むことになる。

宝箱チェックシート

- レブナントイーター
- ギガクラッシャー
- せかいじゅのしずく
- あんこくのつえ
- あくまのかぎづめ
- せかいじゅのは

出入口

ダンジョン1F（→P.98）
ダンジョン3F（→P.98）
ダンジョン4F（→P.99）
ダンジョン5F（→P.99）

1F

c
d

2F

POINT 1 強いモンスター

3F

e
f

POINT 1 強いモンスター

出入口

c フィールド・北(→P.97)
d e f ダンジョン外周部(→P.97)

出入口

g h i j ダンジョン外周部(→P.97)
k ダンジョン6F(→P.100)

チェックポイント

POINT 1 強いモンスター

やつに近づかないようにしよう

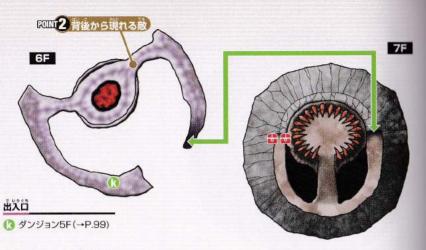
2Fと3Fでは、中央部へ行くとモンスターが現れて、そのまま戦闘がはじまる。このときはスカウトが行えず、逃げることもできない。どちらもかなり手ごわい相手なので、中央部へ近づく前に仲間のHPを回復させておこう。敵を倒す自信がなければ、宝箱のアイテムをあきらめて先へ進むのも手だ。なお、これらのモンスターは、一度戦ったあとは出現しなくなる。

冒険のアドバイス

はぐれメタルを倒すには

ダンジョンのなかで戦闘になると、ときおりおともとしてはぐれメタルが現れるが、逃げられる前に倒すのは難しい。メタルボディに与えるダメージが増える武器を利用したり、まじんぎりで会心の一撃を狙ったりしてみよう。

出入口

k ダンジョン5F(→P.99)

チェックポイント

POINT 2 背後から現れる敵

強敵と戦わないと先へ進めない

通路を進んでいくと、背後からいきなり強敵が現れて襲いかかってくる。この戦闘では「スカウト」「にげる」コマンドが使えず、切り抜けるには敵を倒すしかない。うまくモンスターを倒すことができれば、ダンジョンの最上階は目の前なので、慎重に戦おう。

←戦闘を避けて先へ進むことはできないが、一度でも戦えば、通路を何度進んでもモンスターは出現しなくなる。

災厄の島に生息しているモンスター

フィールドに出現

160 キラーアーマー 昼 夜
悪魔系／ランクB／Lv22

HP	MP	攻	守	早	賢
210	38	180	196	154	188

特技 ●ラリホーマ
EXP 341 ゴールド 25 スカウト ♥♥♡
道具 ハルベルト
スキル [96]コールドスリープ、[151]かしこさアップ

188 しりょうのきし 昼 夜
ゾンビ系／ランクB／Lv17

HP	MP	攻	守	早	賢
201	10	193	170	166	99

特技 ●ベホイミ
EXP 365 ゴールド 45 スカウト ♥♥♡
道具 けんじゃのせいすい
スキル [59]HPかいふく、[142]こうげきアップ

103 シルバーデビル 昼 夜
魔獣系／ランクB／Lv21

HP	MP	攻	守	早	賢
191	45	168	164	172	132

特技 ●ルカナン ●メガンテ ●メラゾーマ
EXP 290 ゴールド 84 スカウト ♥♥♡
道具 だいまどうのコイン
スキル [105]ようじゅつ、[155]イオガード

43 ドラゴンソルジャー 昼 夜
ドラゴン系／ランクC／Lv24

HP	MP	攻	守	早	賢
267	52	212	154	173	84

特技 ●はげしいほのお ●かぶとわり
EXP 410 ゴールド 99 スカウト ♥♥♡
道具 ギガクラッシャー
スキル [81]レンジャー、[142]こうげきアップ

38 ドラゴンバゲージ 昼 夜
ドラゴン系／ランクD／Lv24

HP	MP	攻	守	早	賢
305	35	179	98	99	25

特技 ●はげしいほのお ●こごえるふぶき
EXP 328 ゴールド 160 スカウト ♥♥♡
道具 ドラゴンテイル
スキル [40]かえん、[142]こうげきアップ

102 バードファイター 昼 夜
魔獣系／ランクB／Lv20

HP	MP	攻	守	早	賢
196	28	174	180	170	37

特技 ●バギマ ●メダパニぎり ●しんくうぎり
EXP 339 ゴールド 33 スカウト ♥♥♡
道具 ぎんのだんぴら
スキル [107]フェザーウインド、[142]こうげきアップ

ダンジョンに出現

190 エビルスピリッツ 昼 夜
ゾンビ系／ランクB／Lv24

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	32	162	140	318	115

特技 ●[illegible]いき ●マヒこうげき ●まもりのきり ●[illegible]のいき ●やみのはどう
EXP [illegible] ゴールド 40 スカウト ♥♥♡
道具 せかいじゅのしずく／★ボルカノブレイカー
スキル [illegible]アンデッド、[174]マインドガード

188 しりょうのきし 昼 夜
ゾンビ系／ランクB／Lv17

HP	MP	攻	守	早	賢
201	16	193	170	166	99

特技 ●ベホイミ
EXP 365 ゴールド 45 スカウト ♥♥♡
道具 けんじゃのせいすい
スキル [59]HPかいふく、[142]こうげきアップ

103 シルバーデビル 昼 夜
魔獣系／ランクB／Lv21

HP	MP	攻	守	早	賢
191	45	168	164	172	132

特技 ●ルカナン ●メガンテ ●メラゾーマ
EXP 290 ゴールド 84 スカウト ♥♥♡
道具 だいまどうのコイン
スキル [105]ようじゅつ、[155]イオガード

187 ソードファントム 昼 夜
ゾンビ系／ランクB／Lv22

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	39	210	166	210	104

特技 ●キルジョーカー ●らいじんぎり
EXP 460 ゴールド 55 スカウト ♥♥♡
道具 [illegible]くようのけん／★エルフのせいすい
スキル [illegible]バギ&ドルマ、[142]こうげきアップ

161 なぞのしんかん 昼 夜
悪魔系／ランクB／Lv22

HP	MP	攻	守	早	賢
213	134	170	156	182	268

特技 ●ザオリク ●ドルクマ ●バギクロス
EXP 490 ゴールド 44 スカウト ♥♥♡
道具 せかいじゅのは／★きんだんのバイブル
スキル [31]バギ&ドルマ、[142]こうげきアップ

102 バードファイター 昼 夜
魔獣系／ランクB／Lv20

HP	MP	攻	守	早	賢
196	28	174	180	170	37

特技 ●バギマ ●メダパニぎり ●しんくうぎり
EXP 339 ゴールド 33 スカウト ♥♥♡
道具 ぎんのだんぴら
スキル [107]フェザーウインド、[142]こうげきアップ

18 はぐれメタル レア 昼 夜
スライム系／ランクC／Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	255	74	999	255	152

特技 ●メラミ
EXP [illegible] ゴールド 40 スカウト ♥♡♡
道具 すばやさのたね／★まもりのたね
スキル [illegible]ダイナマイト、[148]すばやさアップ

163 ボストロール 昼 夜
悪魔系／ランクB／Lv40

HP	MP	攻	守	早	賢
1565	60	292	95	90	32

特技 (なし)
EXP 4160 ゴールド 0 スカウト ——
道具 こんぼう／★ちからのたね
スキル ——

52 ブラックドラゴン 昼 夜
ドラゴン系／ランクS／Lv38

HP	MP	攻	守	早	賢
1670	80	308	204	115	104

特技 ●はげしいほのお ●ばくれんざん ●こごえるふぶき
EXP 4705 ゴールド 0 スカウト ——
道具 ダイナスブレイド
スキル ——

139 トラップボックス ワンチャンス 昼 夜
物質系／ランクS／Lv28

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	58	288	199	162	108

特技 ●ラリホー ●メダパニ ●ヒャダルコ
EXP [illegible] ゴールド 264 スカウト ♥♡♡
道具 やくそう
スキル [illegible]ホラー、[145]しゅびアップ

109 アトラス 昼 夜
魔獣系／ランクS／Lv36

HP	MP	攻	守	早	賢
1768	255	348	166	126	83

特技 ●めいそう
EXP 5264 ゴールド 0 スカウト ——
道具 アトラスのかなづち
スキル ——

107 バッファロン 昼 夜
魔獣系／ランクA／Lv36

HP	MP	攻	守	早	賢
1250	0	326	150	128	56

特技 ●ためる
EXP 4680 ゴールド 450 スカウト ——
道具 いのちのきのみ
スキル ——

106 モヒカント 昼 夜
魔獣系／ランクA／Lv36

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	255	292	160	145	75

特技 ●ベホマラー ●バイキルト ●[illegible] ●かぶとわり
EXP 4460 ゴールド 413 スカウト ——
道具 ふしぎなきのみ
スキル ——

193 なげきのぼうれい 昼 夜
ゾンビ系／ランクA／Lv32

HP	MP	攻	守	早	賢
486	238	184	138	204	196

特技 ●マジックバリア ●マジックハック ●フバーハ ●ダウンオール
EXP 0 ゴールド 0 スカウト ——
道具 (なし)
スキル ——

166 まおうのつかい 昼 夜
悪魔系／ランクA／Lv32

HP	MP	攻	守	早	賢
532	100	256	174	160	220

特技 ●ダークマッシャー ●れんごくぎり ●ブリザーラッシュ ●ばくれんざん
EXP 0 ゴールド 0 スカウト ——
道具 (なし)
スキル ——

エンディング後も冒険は終わらない！

無事にエンディングを迎えても、冒険はそこで終わりではない。エンディング後には、新たに入手できる強力なアイテムや、まだ見たこともないモンスター、さらにパワーアップしたイベントなど、たくさんの楽しみが待っているのだ。真の最強モンスターマスターを目指して、グランプール諸島での冒険をつづけていこう。

←エンディング後には、GP協会に大きな変化が。はたして、新たなるバトルGPは開催されるのだろうか？

スカウトQに新しい問題が!?

スカウトQを全問クリアすれば、スカウトQファイナルに挑戦できる。新たな問題は、頭を使わないと解けない難問ばかりだ。

ライバルマスターふたたび！

バトルGP決勝戦後から姿を消していたライバルマスターたちが、ふたたび登場。以前よりも格段に手ごわくなっているのだ。

新たなお見合い相手が登場！

お見合いセンターでは、新たに登録された5匹のモンスターとお見合いが可能に。珍しいモンスターとの出会いがあるかも？

店の品ぞろえが変化！

「デパートに 新しく 強力な武器や べんりな道具が 入ったらしいよ。

デパートの店とスラムのよろず屋には、新しい商品が。値段は高いが、ぜひ買ってみよう。

交換できるモンスターがさらに強く！

サロンのマスターが、これまでよりも強いモンスターとの交換を持ちかけてくる。ランクの高い仲間を増やすチャンスだ。

コラム

スカウトや配合以外で仲間になるモンスター

モンスターを仲間にするには、通常だとスカウトや配合などをしなければならないが、なかにはそれ以外の状況で仲間になってくれるものもいる。下で紹介しているのが、該当するモンスター。冒険の途中でかならず仲間になるものもいるが、ほとんどのモンスターは、特定の時期を過ぎると仲間にできなくなるので注意しよう。

⬆スラムでは、住人に話しかけたときにモンスターをもらえることがある。

仲間になるモンスターのデータ

145 ドラキー
悪魔系／ランクF／Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
24	15	14	7	18	14

スキル 58 ブラックファイター、148 すばやさアップ
仲間になる時期と場所 冒険へ出発する前のジェイルのアジト

85 ももんじゃ
魔獣系／ランクF／Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
27	16	15	10	12	9

スキル 103 けものみち、145 しゅびアップ
仲間になる時期と場所 冒険へ出発する前のジェイルのアジト

86 いたずらもぐら
魔獣系／ランクF／Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
29	12	16	8	11	8

スキル 81 レンジャー、142 こうげきアップ
仲間になる時期と場所 冒険へ出発する前のジェイルのアジト

87 プークプック
魔獣系／ランクF／Lv7

HP	MP	攻	守	早	賢
62	18	66	48	26	20

スキル 89 ダンサー、142 こうげきアップ
仲間になる時期と場所 闘技場で特別試合をしたあとのスラム（夜のみ）

153 びっくりサタン
悪魔系／ランクD／Lv9

HP	MP	攻	守	早	賢
88	22	76	54	33	28

スキル 89 ダンサー、172 おどりふうじガード
仲間になる時期と場所 闘技場で特別試合をしたあとのスラム（昼のみ）

77 エビラ
自然系／ランクA／Lv15

HP	MP	攻	守	早	賢
106	12	96	115	32	16

スキル 65 MPかいふく、145 しゅびアップ
仲間になる時期と場所 4ヵ所目のほこらの探索を終えたあとのスラム（夜のみ）

158 オクトセントリー
悪魔系／ランクC／Lv15

HP	MP	攻	守	早	賢
128	30	112	73	24	28

スキル 50 ふうらいのけんぎ、151 かしこさアップ
仲間になる時期と場所 4ヵ所目のほこらの探索を終えたあとのスラム（夜のみ）

137 バル
物質系／ランクA／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
136	38	111	98	25	42

スキル 65 MPかいふく、145 しゅびアップ
仲間になる時期と場所 バトルGPでゴールしたあとのスラム（昼のみ）

100 サイコロン
魔獣系／ランクC／Lv20

HP	MP	攻	守	早	賢
186	46	123	123	27	64

スキル 55 グリーンファイター、145 しゅびアップ
仲間になる時期と場所 バトルGP決勝戦が終わったあとのスカウトQのテント

198 キャプテン・クロウ
ゾンビ系／ランクS／Lv25

HP	MP	攻	守	早	賢
238	126	225	184	98	117

スキル 128 キャプテン・クロウ、142 こうげきアップ
仲間になる時期と場所 ？？？

201 スペディオ
神獣／ランク??／Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
42	12	33	20	28	16

スキル 111 スペディオ、148 すばやさアップ
仲間になる時期と場所 ？？？

※エビラとオクトセントリーは、どちらか片方のみ仲間にできる

PART 2

DQM-Joker ドラゴンクエストモンスターズジョーカー ㊙情報

ひみつの宝箱

望んだモンスターと出会うためのテクニック

一部のモンスターは、出現するはずの場所に行っても、いないことがある。そんなときは、下記の例1のようにするか、一度ダンジョンなどに出入りしてみよう。また、戦闘が終わったときに、その敵の出現場所からある程度離れていれば、同じ種族のモンスターが同じ場所に再度出現することが多い。例2のようにすれば、敵を何度も出現させて、つづけざまに戦うことも可能なのだ。

例1 レアなモンスターと会いたいとき

←目当ての相手がいないなら、少し離れたところにいるほかのモンスターと戦ってみよう。

→そのあとで引き返してみると、目当てのモンスターが出現していることがある。

例2 メタルエリアで戦うとき

←はぐれメタルにわざと気づかれ、水路ぎわまで移動させてから接触。

→すると、戦闘後、さっきの場所にまたはぐれメタルが現れるのだ。

大きくレベルアップしたいときにオススメの場所

最強パーティを作るなら、仲間たちのレベルアップが欠かせない。そのための経験値かせぎには下記の場所がオススメだ。このなかのどこで戦うかは、冒険の進み具合や仲間の強さに合わせて選ぼう。名もなき島(E)では、マホトラなどでMPを回復しつつ、夜にリザードファッツを倒すといい。

◆ オススメのレベルアップ場所

- ●マダムン・ガーデンのみわくのメタルエリア
- ●メタルスライム狙いでレガリス島・南かモルボンバ島
- ●名もなき島(E)

←災厄の島のダンジョンでくちぶえを使いつづけて、はぐれメタルの出現を待つのも手。

→冒険の序盤では、ライバルマスターと戦うと、経験値を比較的かせぎやすい。

CHAPTER3

グランプール諸島寄り道情報

CHAPTER 3

DRAGON QUEST MONSTERS-Joker
Official Guide Book

寄り道情報 1 指定されたモンスターを連れていこう!

スカウトQ

手に入るもの▶ 仲間 アイテム EXP

ノビス島の中腹にあるテントでスカウトじーさんに話しかけると、モンスター当てクイズ「スカウトQ」に挑戦できる。モンスターの知識を活かして正解を導き出そう。

スカウトQのルール モンスターを題材にした10問のクイズに挑戦

スカウトじーさんに挑戦料を払うと、「条件を満たすモンスターを連れてこい」という問題が出される。そのあと、条件に合うモンスターをパーティに入れて、じーさんにもう一度話しかけよう。連れてきたモンスターが正しければ賞品がもらえて、つぎの問題に挑戦できるようになるのだ。

POINT スカウトQに挑戦すると……?

- 正解すれば、賞品としてアイテムが手に入る。問題が進むにつれて、賞品は豪華になっていく
- 全10問に正解し、さらに冒険がある程度まで進むと、新たな問題に挑戦できる

ゴールドを払って挑戦

⬆スカウトじーさんに挑戦料を払って、問題にチャレンジ。挑戦料は1問ごとに少しずつ高くなっていく。

答えのモンスターを探す

⬆問題の条件に合ったモンスターを、スカウトしたり配合で生み出したりして、パーティに加える。

連れていって答え合わせ

⬆連れてきたモンスターが正しければ賞品をゲット。まちがえていても、正解するまで何度でもトライできるのだ。

■ スカウトQの賞品

時期	問題	挑戦料	賞品
最初から	第1問	5G	やくそう
	第2問	10G	まふうじのこな
バトルGP開始後	第3問	25G	まほうのせいすい
	第4問	50G	バトルリボン
	第5問	100G	ふしぎなきのみ
	第6問	180G	ぶとうかブック
	第7問	300G	マデュライト(※1)
	第8問	500G	♂のつえ
	第9問	800G	エッチなほん
	第10問	1000G	メタルクロー

※1……すでにマデュライトを10個集めていたときは、せかいじゅのは

スカウトQ DATA 出題される問題とヒント

第1問 とにかく まずは 何か1体 モンスターを スカウトしてくること!

ヒント スカウトに成功するだけで正解になるので、手っ取り早くクリアしたいなら、スライムを狙うといいだろう。

第2問 ひのきのつえを そうびできる モンスターを連れてくること!

ヒント ひのきのつえは、誰でも簡単にあつかえる武器。装備できるモンスターをわざわざ探さなくても……?

第3問 この島の よるにだけあらわれる モンスターを 連れてくること!

ヒント ノビス島には、昼は現れず夜にだけ現れるモンスターが全部で4種族いる。ただし、ダンジョンのなかにも現れるドラキーは、正解には含まれないので要注意。

⬅ドラキーはダンジョン内にもいるので、正解にはならない。

第4問 ドラゴンけいのモンスターを 連れてくること!

ヒント ノビス島には、ドラゴン系のモンスターは生息していない。スカウトしたいならサンドロ島へ向かおう。

第5問 Eランクのモンスターを 1匹 連れてくること!

ヒント ランクEのモンスターは、配合で生み出すよりも直接スカウトするほうが、ラクに仲間にできるだろう。サンドロ島を探索中に、そのチャンスがあるはずだ。

第6問 とにかく モンスターを1体 配合してくること!

ヒント 配合を行うためには、少なくとも2匹のモンスターをレベル10以上にしなければならない。性別のちがう2匹をパーティに入れて、レベルを上げていこう。ちなみに、配合で生まれたモンスターを連れていく必要はない。

第7問 ぶっしつけい Cランクのモンスターを 連れてくること!

ヒント すべてのモンスターのなかで、この条件を満たすのは4種族しかいない。早い時期に配合で仲間にするつもりなら、物質系のモンスターと、夜のデオドラン島でスカウトできるエンゼルスライムを親にするのがオススメ。

第8問 ズバリ! かくとうパンサーを 連れてくること。

ヒント グランプール諸島には野生のかくとうパンサーが生息していないため、仲間にするには基本的に配合で生み出すしか方法がない。魔獣系のモンスターと、ランクE～Dのモンスターとの配合を試してみるといいだろう。

⬅配合できないなら、お見合いセンターやモンスター交換を利用しよう。

第9問 この島にも あらわれる キングスライムを 連れてくること!

ヒント キングスライムは、昼のあいだならノビス島の山頂にときどき姿を現す。スカウトは成功しにくいので、何度も挑戦しよう。ちなみに、配合だと、レアなパターンの特殊配合でのみ、キングスライムが生まれる。

⬅野生のキングスライムをスカウトできる場所は、ノビス島の山頂にある神殿のなかだけだ。

第10問 Aランクのモンスターを 連れてくること!

ヒント ランクAのモンスターを直接スカウトしようとしても、成功する確率はかなり低い。配合で生まれた子どもをくり返し配合していけば、基本的に子どものランクは上がっていくので、この方法を使ってランクAのモンスターを目指すといいだろう。

寄り道情報 2 ほかのモンスターマスターに戦いを挑もう!

マスターバトル

手に入るもの ▶ 仲間 アイテム EXP

フィールドを歩いていると、バトルGPに参加しているライバルのマスターと出会える。彼らとは、連れているお互いのモンスター同士を戦わせることができるのだ。

マスターバトルのルール　パーティ同士を戦わせる腕試しバトル

フィールドで会ったライバルマスターに話しかけて試合の申し出を受けると、お互いのパーティによる戦いがはじまる。相手のモンスターを全滅させれば、モンスターが持っている経験値やゴールドのほか、ライバルマスターが落とした宝箱の中身も得られるのだ。さらに、この戦いでは相手のモンスターをスカウトすることもできる。ライバルが連れているモンスターは、珍しいスキルを持っていたり、能力値がとても高かったりするので、チャンスがあればスカウトも狙ってみよう。

POINT マスターバトルを行うと……?

- ▶ライバルマスターが持っている貴重なアイテムが手に入る
- ▶強いモンスターや、どの島にも生息していないモンスターなどをスカウトできる

マスターバトルでの戦闘の特別ルール

- ●ライバルマスターが道具を使うことがある
- ●相手チームがスカウトアタックをしてくることがある(ただし、スカウトは成功しない)

フィールドでマスターと会話 ▶ 相手チームと戦う ▶ 勝てば道具などを入手

⬆ライバルマスターは、昼のあいだ、特定の場所にときどき姿を現す。

⬆戦いは通常の戦闘とほぼ同じだが、ライバルマスターが道具を使うことも。

⬆戦闘に勝利すると、経験値やアイテム、ゴールドが得られる。

時期による変化　同じマスターでも連れているモンスターが変わる

ライバルマスターたちは、それぞれ5匹のモンスターのなかから3匹を選んでチームを組んでいる。各ライバルマスターが連れている可能性のある5匹のモンスターは、冒険を進めていく途中で、より強いものへと変化するのだ。なお、主人公のバトルGP決勝戦への進出が決まると、フィールドでライバルマスターと会えなくなる。

連れているモンスターが変わるタイミング

具体的なタイミング	本書での区分
●バトルGPに参加登録する	時期A
●レガリス島の探索が半分終わる	時期B
●バトルGPをゴールする	

マスターと会える場所　どのマスターがどの島にいるかを知っておこう

フィールドで出会えるライバルマスターは、全部で21人。それぞれどの島で会えるかが右の表のように決まっていて、以前に戦ったことのあるライバルマスターでも、これらの島に行けば何度でも現れる。つまり、同じマスターと戦って、連れているモンスターのスカウトにくり返し挑むことや、落とす道具をいくつも集めることができるわけだ。もし、現れるはずの島に行ってもマスターが見つからなかったら、いったん建物に入ったり野生のモンスターと戦ったりしてみよう。

⬅ライバルマスターと出会える場所は島ごとに決まっているので、その周辺を捜すのが基本だ。

マスターが現れる島

マスターの名前	現れる島					
	ノビス島	サンドロ島	デオドラン島	ヨッドムア島	レガリス島	モルボンバ島
エロネ		○	○		○	○
ガフ		○	○	○	○	
キャル		○		○	○	○
グランパ	○	○			○	○
クロア	○	○	○		○	
クロオビ			○	○	○	○
ケティ	○	○		○	○	
シャマナ	○	○		○	○	
ダイキ	○		○		○	○
デイジィ	○			○	○	○
ネルト	○	○			○	○
フェイト	○		○		○	○
フェザー		○	○	○	○	
フェリス	○		○	○	○	
フォー	○	○	○		○	
ミリー			○	○	○	○
モンド		○	○		○	○
ヨーグ		○		○	○	○
ラビ	○		○		○	○
ルイヒ	○		○	○	○	
ルドボア	○			○	○	○

強化するチームメンバー　こちらの強さによって相手が強くなることもある

相手チームのモンスターは、基本的にP.111～131に掲載している能力値で現れる。また、相手チームのモンスターのレベルは、時期Aだと5、時期Bだと15で固定。しかし、能力値が高い仲間をパーティに加えたことがあると、相手側の全モンスターの能力値が強化され、レベルが「そのバトルに参加したこちらのモンスターのなかで一番高いレベル」と同じになる(最高で50まで)可能性があるのだ。なお、相手チームのメンバーがどの種族になるかは、右記のようにして決まるので覚えておこう。

⬅強化されているときは、同じ種族のモンスターでも能力値が異なることがある。

相手チームのメンバーの決まりかた

▶リーダー

中央に並んでいるのが、相手チームのリーダー。同じ時期に同じライバルマスターと戦うと、リーダーはかならず特定の種族になる。

▶リーダー以外

左右の2匹は4種族の候補のなかから選ばれる(2匹とも同じ種族のときもある)。それぞれ選ばれる確率は異なり、出現しにくいモンスターも多い。

スカウトしたいモンスター　相手チームから珍しいモンスターをスカウトしよう

ライバルマスターが連れているモンスターは、野生のモンスターよりもスカウトが成功しにくい。しかし、なかなか会えない種族や、珍しいスキルを持つモンスターも多いので、積極的にスカウトを狙いたいところだ。とくに、レガリス島の探索が半分終わったあとなら、右の表のようなスキルを持つモンスターと戦うことができる。少しでもスカウトの成功率が上がるように、攻撃力を高くしたりテンションを上げたりしてマスターとのバトルに挑んでみよう。

←成功しにくいものの、かいりゅうやボストロールなどはスカウトを狙ってみるのもいい。

■手に入りにくいスキルを持つモンスター

スキル	連れているマスター	スキルを持つモンスター
49 ふうえんのけんぎ	ネルト	ブラウニー
50 ふうらいのけんぎ	フェザー	ドラキー
51 ばくひょうのけんぎ	グランパ	しりょうのきし
	ルイヒ	サーベルきつね
52 びゃくやのけんぎ	エロネ	びっくりサタン
62 さむらい	キャル	フレイム
	ミリー	メタルドラゴン
86 たたり	グランパ	スカルゴン
87 じごく	グランパ	メラゴースト
154 メラガード	ダイキ	すべてのモンスター
157 ヒャドガード	ルイヒ	すべてのモンスター
166 ザキガード	グランパ、ラビ	すべてのモンスター
167 マヌーサガード	ガフ	すべてのモンスター
170 まふうじガード	シャマナ、フェイト	すべてのモンスター
174 マインドガード	デイジィ、ヨーグ	すべてのモンスター
175 スタンガード	クロオビ	すべてのモンスター
176 ラリホーガード	エロネ、モンド	すべてのモンスター

マスターバトルDATA　戦えるライバルマスターと連れているモンスター

■ データの見かた（マスターの五十音順で掲載）

❶**ライバルマスターの名前**

❷**出現する島**……ライバルマスターが出現する島。名前が明るくなっている島に現れる可能性がある。

❸**時期**……そのモンスターを連れている時期。

❹**手に入るもの**……ライバルマスターが持っている道具とゴールド。戦いに勝つと手に入る。

❺**能力値の上がり具合**……こちら側が強くてモンスターの能力値が強化されるときに（→P.109）、どの能力値が上がりやすいか。▲マークの多い能力値ほど、大幅に上昇する。

❻**モンスターのデータ**……ライバルマスターが連れているモンスターのデータ。リーダー以外は、出現確率の高い順に掲載している（ⓐ>ⓑ>ⓒ>ⓓの順に確率が高い）。各項目の意味はP.55を参照。なお、モンスターがアイテムを落とすことはない。

❼**リーダー**……リーダーとしてかならず中央に現れるモンスターを示すマーク。

エロネ

時期Bに連れているモンスターはすべて、あまいいきを使ってこちらを眠らせてくる。

ノビス島　ヨッドムア島　サンドロ島　レガリス島　デオドラン島　モルボンバ島

時期A　バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：バイキルミン、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲▲	▲▲
MP	▲	―	▲▲
攻	▲▲	▲	▲▲
守	▲▲▲	▲	▲▲
早	―	▲▲▲	▲▲
賢	▲▲	▲▲	▲▲

2 バブルスライム（リーダー）
スライム系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
28	20	21	10	28	12

特技 ●なめまわし
EXP 112　ゴールド 58　スカウト ♥♥♡
スキル 56 ブルーファイター／145 しゅびアップ／148 すばやさアップ

4 ホイミスライム
スライム系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
40	35	21	7	60	99

特技 ●マヒこうげき
EXP 118　ゴールド 68　スカウト ♥♥♡
スキル 82 アサシン／145 しゅびアップ／148 すばやさアップ

88 おおきづち
魔獣系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
30	15	28	14	20	18

特技 ●かぶとわり
EXP 140　ゴールド 72　スカウト ♥♥♡
スキル 92 バーサーカー／145 しゅびアップ／148 すばやさアップ

87 プークプック
魔獣系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
32	20	21	15	35	15

特技 ●あまいいき
EXP 128　ゴールド 85　スカウト ♥♥♡
スキル 79 ためいき／145 しゅびアップ／148 すばやさアップ

149 ベビーサタン
悪魔系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	30	25	16	20	60

特技 ●なめまわし
EXP 136　ゴールド 73　スカウト ♥♥♡
スキル 56 ブルーファイター／145 しゅびアップ／148 すばやさアップ

時期B　レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：イケメンマガジン、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲▲	▲▲
MP	▲▲	―	▲
攻	▲▲	▲	▲▲
守	▲▲	▲	▲▲▲
早	▲▲	▲▲▲	―
賢	▲▲	▲▲	▲▲

2 バブルスライム（リーダー）
スライム系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
224	143	168	98	224	120

特技 ●あまいいき
EXP 286　ゴールド 165　スカウト ♥♡♡
スキル 66 アッパー／95 ナイトメア／176 ラリホーガード

17 ベホマスライム
スライム系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
312	250	146	56	380	168

特技 ●マヌーサ　●あまいいき
EXP 299　ゴールド 176　スカウト ♥♡♡
スキル 76 さいみん／95 ナイトメア／176 ラリホーガード

131 パペットこぞう
物質系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
240	112	224	112	186	126

特技 ●ドルマ　●あまいいき
EXP 329　ゴールド 199　スカウト ♥♡♡
スキル 58 ブラックファイター／95 ナイトメア／176 ラリホーガード

153 びっくりサタン
悪魔系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
244	117	156	124	202	180

特技 ●あまいいき　●ホーリーエッジ　●ひょうけつぎり
EXP 318　ゴールド 182　スカウト ♥♡♡
スキル 52 びゃくやのけんぎ／95 ナイトメア／176 ラリホーガード

155 レッサーデーモン
悪魔系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
216	240	198	143	166	224

特技 ●れっぱざん　●イオ　●あまいいき
EXP 326　ゴールド 173　スカウト ♥♡♡
スキル 90 ダイナマイト／95 ナイトメア／176 ラリホーガード

ガフ

こちら側が強いときはリーダーの守備力が大幅に上がるので、ルカニなどで対抗したい。

ノビス島 ヨッドムア島 サンドロ島 レガリス島 デオドラン島

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：バーハドリンク、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲	▲▲▲
MP	▲	—	▲
攻	▲▲	—	▲
守	▲▲▲	▲▲▲▲	▲
早	—	▲▲▲	▲
賢	▲▲	▲	▲▲▲

175 きりかぶおばけ（リーダー）
ゾンビ系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
20	20	25	15	20	32

特技 ●ラリホー
EXP 136 ゴールド 112 スカウト ♥♥♡
スキル 76 さいみん／148 すばやさアップ／151 かしこさアップ

57 くしざしツイン
自然系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
26	6	22	13	30	[illegible]

特技 ●ホイミ
EXP 116 ゴールド 85 スカウト ♥♥[illegible]
スキル 63 ぼうぎょ／148 すばやさアップ／151 かしこさアップ

122 おばけキャンドル
物質系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
25	15	21	14	25	12

特技 （なし）
EXP 112 ゴールド 64 スカウト ♥♥♡
スキル 55 グリーンファイター／148 すばやさアップ／151 かしこさアップ

173 ゴースト
ゾンビ系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
22	10	18	13	40	20

特技 ●ひのいき
EXP 120 ゴールド 53 スカウト ♥♥♡
スキル 40 かえん／148 すばやさアップ／151 かしこさアップ

147 おおめだま
悪魔系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
20	15	28	16	10	[illegible]

特技 ●どくこうげき ●どくのいき
EXP 128 ゴールド 76 スカウト ♥♥[illegible]
スキル 104 アンデッド／148 すばやさアップ／151 かしこさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：けんじゃのせいすい、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲	▲▲
MP	▲	—	▲
攻	▲	—	▲▲
守	▲	▲▲▲▲	▲▲▲
早	▲	▲	—
賢	▲▲▲	▲	▲▲

71 じんめんじゅ（リーダー）
自然系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
188	160	196	114	160	168

特技 ●ルカニ ●ボミエ
EXP 317 ゴールド 216 スカウト ♥♡♡
スキル 68 ジャミング／148 すばやさアップ／167 マヌーサガード

175 きりかぶおばけ
ゾンビ系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
192	120	156	94	160	[illegible]

特技 ●ハートブレイク ●ラリホー
EXP 298 ゴールド 185 スカウト ♥[illegible]
スキル 109 むしのしらせ／148 すばやさアップ／167 マヌーサガード

116 シャドー
物質系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
200	42	177	112	243	182

特技 ●マホトーン ●ドルマ
EXP 322 ゴールド 146 スカウト ♥♡♡
スキル 105 ようじゅつ／148 すばやさアップ／167 マヌーサガード

179 ミイラおとこ
ゾンビ系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
255	96	144	104	84	100

特技 ●あまいいき ●どくのいき
EXP 304 ゴールド 173 スカウト ♥♡♡
スキル 79 ためいき／148 すばやさアップ／167 マヌーサガード

181 ぼうれいけんし
ゾンビ系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
180	120	224	128	203	[illegible]

特技 ●どくこうげき ●マヒこうげき
EXP 336 ゴールド 182 スカウト ♥[illegible]
スキル 77 どくが／148 すばやさアップ／167 マヌーサガード

キャル

メラ系やイオ系の耐性を持つモンスターが目立つ。リーダーは攻撃力が上がりやすい。

ノビス島 ヨッドムア島 サンドロ島 レガリス島 デオドラン島 モルボンバ島

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：じょうやくそう、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲▲
MP	▲▲▲	—	▲▲▲
攻	—	▲▲▲	▲
守	—	▲	▲
早	▲▲▲	▲▲	—
賢	▲	▲	▲▲▲

5 スライムベス（リーダー）
スライム系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	15	28	14	20	18

特技 ●メラ
EXP 104 ゴールド 45 スカウト ♥♥♡
スキル 1 メラ&イオ／142 こうげきアップ／148 すばやさアップ

174 メラゴースト
ゾンビ系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
50	21	17	10	30	60

特技 ●メラ
EXP 112 ゴールド 64 スカウト ♥♥♡
スキル 1 メラ&イオ／142 こうげきアップ／148 すばやさアップ

32 アルゴリザード
ドラゴン系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	18	30	12	50	15

特技 （なし）
EXP [illegible] ゴールド 88 スカウト ♥♥♡
スキル [illegible] レッドファイター／[illegible] こうげきアップ／[illegible] すばやさアップ

119 シャイニング
物質系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
24	15	23	13	18	35

特技 ●まぶしいひかり ●かえんぎり
EXP 140 ゴールド 96 スカウト ♥♥♡
スキル 1 メラ&イオ／145 しゅびアップ／148 すばやさアップ

60 ぐんたいガニ
自然系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
12	21	22	42	18	30

特技 ●スカラ
EXP 132 ゴールド 84 スカウト ♥♥♡
スキル 109 むしのしらせ／142 こうげきアップ／148 すばやさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：バイキルミン、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲▲
MP	▲▲▲	—	▲▲▲
攻	▲	▲▲▲	—
守	▲	▲	—
早	—	▲▲	▲▲▲
賢	▲▲▲	▲	▲

5 スライムベス（リーダー）
スライム系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
216	120	136	112	100	144

特技 ●れっぱざん ●メラミ
EXP 288 ゴールド 112 スカウト ♥♡♡
スキル 1 メラ&イオ／148 すばやさアップ／143 こうげきアップ2

119 シャイニング
物質系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
240	112	176	98	142	100

特技 ●かぶとわり
EXP 296 ゴールド 135 スカウト ♥♡♡
スキル 92 バーサーカー／148 すばやさアップ／143 こうげきアップ2

117 フレイム
物質系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	144	168	124	160	113

特技 ●バイキルト ●まじんぎり
EXP 306 ゴールド 144 スカウト ♥♡♡
スキル 62 さむらい／148 すばやさアップ／143 こうげきアップ2

40 ダースドラゴン
ドラゴン系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
232	120	198	240	88	176

特技 ●かえんのいき
EXP 338 ゴールド 128 スカウト ♥♡♡
スキル 40 かえん／148 すばやさアップ／143 こうげきアップ2

155 レッサーデーモン
悪魔系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
200	136	176	96	144	200

特技 ●ハートブレイク ●ぶきみなひかり
EXP 322 ゴールド 198 スカウト ♥♡♡
スキル 78 ホラー／148 すばやさアップ／143 こうげきアップ2

グランパ

ほとんどがゾンビ系という、かたよった顔ぶれ。ドルマ系の特技を使うモンスターが多い。

ノビス島 / サンドロ島 / デオドラン島 / ラッドムア島 / レガリス島 / モルボンバ島

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの じょうやくそう、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
MP	▲▲▲	▲▲▲	—
攻	▲	—	▲
守	▲	—	▲
早	—	▲▲▲	▲▲▲
賢	▲▲▲	▲	▲▲

177 マドハンド（リーダー）
ゾンビ系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
18	11	40	30	33	45

特技 ●メラ ●ドルマ

EXP 148 ゴールド 98 スカウト ♥♥♡

スキル 10 メラ&ドルマ / 145 しゅびアップ / 151 かしこさアップ

178 エビルドライブ
ゾンビ系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
30	25	34	12	45	[illegible]

特技 (なし)

EXP 156 ゴールド 76 スカウト ♥♥

スキル 22 イオ&ドルマ / 145 しゅびアップ / 151 かしこさアップ

173 ゴースト
ゾンビ系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
35	15	35	10	30	50

特技 ●ダウン

EXP 142 ゴールド 62 スカウト ♥♥♡

スキル 67 ダウナー / 145 しゅびアップ / 151 かしこさアップ

174 メラゴースト
ゾンビ系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
28	30	22	14	38	40

特技 (なし)

EXP 118 ゴールド 56 スカウト ♥♥♡

スキル 61 いじょうかいふく / 145 しゅびアップ / 151 かしこさアップ

179 ミイラおとこ
ゾンビ系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
26	7	37	18	10	[illegible]

特技 ●ルカニ

EXP 132 ゴールド 94 スカウト ♥♥

スキル 68 ジャミング / 145 しゅびアップ / 151 かしこさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの とくやくそう、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
MP	—	▲▲▲	▲▲▲
攻	▲	—	▲
守	▲	—	▲
早	▲▲▲	▲▲▲	—
賢	▲▲	▲	▲▲▲

37 スカルゴン（リーダー）
ドラゴン系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
198	160	245	194	96	160

特技 ●ドルクマ ●ダークスパイク ●やみのはどう

EXP 346 ゴールド 196 スカウト ♥♡♡

スキル 86 たたり / 142 こうげきアップ / 166 ザキガード

174 メラゴースト
ゾンビ系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
244	82	186	113	154	[illegible]

特技 ●ダークスパイク ●かえんぎり

EXP 298 ゴールド 145 スカウト ♥

スキル 87 じごく / 142 こうげきアップ / 166 ザキガード

188 しりょうのきし
ゾンビ系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
282	120	214	123	80	204

特技 ●れっぱざん ●ホーリーエッジ ●ひょうけつぎり

EXP 328 ゴールド 173 スカウト ♥♡♡

スキル 51 ばくひょうのけんぎ / 142 こうげきアップ / 166 ザキガード

181 ぼうれいけんし
ゾンビ系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
236	86	193	118	284	220

特技 ●ドルマ ●イオ

EXP 303 ゴールド 182 スカウト ♥♡♡

スキル 22 イオ&ドルマ / 142 こうげきアップ / 166 ザキガード

186 ダースウルフェン
ゾンビ系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
210	108	210	125	86	[illegible]

特技 ●ドルマ ●ヒャド

EXP 316 ゴールド 218 スカウト ♥

スキル 37 ヒャド&ドルマ / 142 こうげきアップ / 166 ザキガード

クロア

守備力の高いモンスターばかりを連れている。時期Bではメタルドラゴンをスカウトしたい。

ノビス島 / サンドロ島 / デオドラン島 / ラッドムア島 / レガリス島 / モルボンバ島

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの まほうのせいすい、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲	▲▲▲
MP	—	—	▲▲▲
攻	▲	—	▲
守	▲	▲▲▲▲	▲
早	▲▲▲	▲▲▲	—
賢	▲▲	▲	▲▲▲

7 スライムカルゴ（リーダー）
スライム系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
12	15	18	60	60	15

特技 ●だいぼうぎょ ●ルカニ

EXP 144 ゴールド 5 スカウト ♥♥♡

スキル 63 ぼうぎょ / 151 かしこさアップ / 145 しゅびアップ

59 おおさそり
自然系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
16	12	28	40	33	18

特技 ●どくこうげき

EXP 120 ゴールド 99 スカウト ♥♥♡

スキル 109 むしのしらせ / 151 かしこさアップ / 145 しゅびアップ

60 ぐんたいガニ
自然系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
18	17	20	35	20	22

特技 ●スカラ

EXP 104 ゴールド 76 スカウト ♥♥♡

スキル 110 いしあたま / 151 かしこさアップ / 145 しゅびアップ

10 メタルスライム
スライム系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
5	15	18	80	60	15

特技 ●メラ

EXP 222 ゴールド 5 スカウト —

スキル 73 ガード / 151 かしこさアップ / 145 しゅびアップ

18 はぐれメタル
スライム系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
5	10	18	90	80	25

特技 ●イオ

EXP 666 ゴールド 10 スカウト —

スキル 64 しんそく / 151 かしこさアップ / 145 しゅびアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの かしこさのたね、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲	▲▲▲
MP	▲▲▲	—	—
攻	▲	—	▲
守	▲	▲▲▲▲	▲
早	—	▲▲▲	▲▲▲
賢	▲▲▲	▲	▲▲

18 はぐれメタル（リーダー）
スライム系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
8	120	144	300	200	120

特技 ●マヒこうげき ●どくこうげき ●フール ●ダウン

EXP 666 ゴールド 100 スカウト ♥♡♡

スキル 67 ダウナー / 77 どくが / 149 すばやさアップ2

44 メタルドラゴン
ドラゴン系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
150	88	210	246	80	144

特技 ●ルカニ ●ボミエ ●マヌーサ ●ラリホー

EXP 323 ゴールド 211 スカウト ♥♡♡

スキル 76 さいみん / 68 ジャミング / 149 すばやさアップ2

11 メタルライダー
スライム系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
210	136	156	99	160	126

特技 ●ボミエアタック ●ハートブレイク ●だつりょくぎり

EXP 304 ゴールド 185 スカウト ♥♡♡

スキル 80 ふういんのわざ / 81 レンジャー / 149 すばやさアップ2

130 メタルハンター
物質系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
158	66	186	226	183	200

特技 ●バイキルト ●ピオラ ●マヒこうげき ●ねむりこうげき

EXP 316 ゴールド 166 スカウト ♥♡♡

スキル 82 アサシン / 72 VSメタル / 149 すばやさアップ2

73 かぶとこぞう
自然系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
254	192	168	120	296	126

特技 ●れっぱざん ●イオ

EXP 365 ゴールド 194 スカウト ♥♡♡

スキル 54 イエローファイター / 142 こうげきアップ / 149 すばやさアップ2

クロオビ

どのモンスターも、総じて能力値は低め。時期Bではバイキルミンを使ってくるので注意。

ノビス島　ヨッドムア島　サンドロ島　レガリス島　デオドラン島　モルボンバ島

時期A　バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：じょうやくそう、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲	▲▲▲
MP	▲▲	—	—
攻	▲▲	▲▲▲	▲
守	▲▲	▲	▲
早	▲▲	▲▲	▲▲▲
賢	▲▲	▲	▲▲

90 ワンダーフール（リーダー）　魔獣系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
31	10	20	18	10	5

特技：（なし）
EXP 128　ゴールド 92　スカウト ♥♥♡
スキル：142 こうげきアップ／148 すばやさアップ／145 しゅびアップ

85 ももんじゃ　魔獣系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
27	11	23	10	25	15

特技：（なし）
EXP 112　ゴールド 73　スカウト ♥♥♥
スキル：54 イエローファイター／142 こうげきアップ／145 しゅびアップ

64 プリズニャン　自然系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
30	8	21	14	30	18

特技：ひょうけつぎり
EXP 124　ゴールド 64　スカウト ♥♥♡
スキル：56 ブルーファイター／142 こうげきアップ／145 しゅびアップ

88 おおきづち　魔獣系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
27	10	29	14	20	14

特技：ためる
EXP 116　ゴールド 84　スカウト ♥♥♡
スキル：91 あらくれ／142 こうげきアップ／145 しゅびアップ

95 とらおとこ　魔獣系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
25	15	30	12	15	20

特技：（なし）
EXP 144　ゴールド 100　スカウト ♥♥♥
スキル：91 あらくれ／142 こうげきアップ／145 しゅびアップ

時期B　レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：まもりのたね、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲
MP	—	—	▲▲
攻	▲	▲▲▲	▲▲
守	▲	▲	▲▲
早	▲▲▲	▲▲	▲▲
賢	▲▲	▲	▲▲

90 ワンダーフール（リーダー）　魔獣系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
216	80	158	103	80	33

特技：（なし）
EXP 286　ゴールド 189　スカウト ♥♡♡
スキル：142 こうげきアップ／145 しゅびアップ／175 スタンガード

95 とらおとこ　魔獣系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
223	88	210	82	112	120

特技：おたけび　イオラ
EXP 295　ゴールド 175　スカウト ♥♡♡
スキル：54 イエローファイター／142 こうげきアップ／175 スタンガード

38 ドラゴンバゲージ　ドラゴン系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
240	144	168	112	180	94

特技：しんくうぎり　バギマ
EXP 316　ゴールド 155　スカウト ♥♡♡
スキル：55 グリーンファイター／142 こうげきアップ／175 スタンガード

152 デザートデーモン　悪魔系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
216	80	184	99	146	144

特技：すなけむり
EXP 332　ゴールド 146　スカウト ♥♡♡
スキル：91 あらくれ／142 こうげきアップ／175 スタンガード

101 ダンビラムーチョ　魔獣系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
198	120	236	132	164	112

特技：ねむりこうげき
EXP 319　ゴールド 196　スカウト ♥♡♡
スキル：83 ハンター／142 こうげきアップ／175 スタンガード

ケティ

こちら側が強くても守備力はあまり上がらない。スカウトのオススメはかぶとこぞう。

ノビス島　ヨッドムア島　サンドロ島　レガリス島　デオドラン島　モルボンバ島

時期A　バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：じょうやくそう、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲▲	▲▲
MP	▲	—	—
攻	▲	▲	▲▲▲
守	▲	▲	▲
早	▲	▲▲▲	▲▲
賢	▲▲▲	▲▲	▲

62 アルミラージ（リーダー）　自然系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
30	15	25	10	25	15

特技：ためる
EXP 146　ゴールド 84　スカウト ♥♥♡
スキル：83 ハンター／142 こうげきアップ／151 かしこさアップ

146 リップス　悪魔系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
29	20	21	14	30	20

特技：（なし）
EXP 112　ゴールド 65　スカウト ♥♥♡
スキル：59 HPかいふく／142 こうげきアップ／151 かしこさアップ

87 プークプック　魔獣系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
24	9	22	18	30	18

特技：ラリホー
EXP 114　ゴールド 72　スカウト ♥♥♥
スキル：76 さいみん／142 こうげきアップ／151 かしこさアップ

151 じんめんガエル　悪魔系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	20	21	15	28	30

特技：（なし）
EXP 136　ゴールド 62　スカウト ♥♥♡
スキル：53 レッドファイター／142 こうげきアップ／151 かしこさアップ

59 おおさそり　自然系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
21	15	28	22	20	22

特技：（なし）
EXP 128　ゴールド 54　スカウト ♥♥♥
スキル：54 イエローファイター／142 こうげきアップ／151 かしこさアップ

時期B　レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：いのちのきのみ、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲▲	▲▲▲
MP	—	—	▲
攻	▲▲▲	▲	▲
守	▲	▲	▲
早	▲▲	▲▲▲	▲
賢	▲	▲▲	▲▲▲

73 かぶとこぞう（リーダー）　自然系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
240	120	200	100	160	120

特技：ためる　どくこうげき
EXP 323　ゴールド 156　スカウト ♥♡♡
スキル：77 どくが／148 すばやさアップ／152 かしこさアップ2

151 じんめんガエル　悪魔系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
216	62	168	112	164	153

特技：マジックハック　マホトム　メラ
EXP 282　ゴールド 162　スカウト ♥♡♡
スキル：69 VSじゅもん／1 メラ&イオ／152 かしこさアップ2

59 おおさそり　自然系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
192	184	200	176	150	144

特技：すなけむり　スクルト
EXP 316　ゴールド 143　スカウト ♥♡♡
スキル：74 てっぺき／91 あらくれ／152 かしこさアップ2

182 ハエおとこ　ゾンビ系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
216	160	168	116	188	236

特技：ラリホー　つめたいいき
EXP 307　ゴールド 214　スカウト ♥♡♡
スキル：96 コールドスリープ／148 すばやさアップ／152 かしこさアップ2

66 ヘルホーネット　自然系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
168	120	176	144	224	163

特技：かぶとわり　ドルマ　つめたいいき
EXP 389　ゴールド 195　スカウト ♥♡♡
スキル：94 しにがみ／148 すばやさアップ／152 かしこさアップ2

シャマナ

多彩な呪文で攻撃してくる。マホトムなど、相手の呪文を封じる特技で対抗しよう。

ノビス島　ヨッドムア島　サンドロ島　レガリス島　デオドラン島　モルボンバ島

時期A　バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの　まほうのせいすい、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
MP	▲	▲▲▲	▲▲▲
攻	▲	—	▲
守	▲	—	▲
早	▲	▲▲▲	—
賢	▲▲▲	▲	▲▲▲

150 ドルイド（リーダー）　悪魔系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
35	24	22	10	15	60

特技　●ヒャド　●ドルマ
EXP 140　ゴールド 98　スカウト ♥♥♡
スキル　37 ヒャド&ドルマ／151 かしこさアップ／145 しゅびアップ

4 ホイミスライム　スライム系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
32	15	21	7	60	60

特技　●ホイミ
EXP 132　ゴールド 76　スカウト ♥♥♡
スキル　63 ぼうぎょ／151 かしこさアップ／145 しゅびアップ

173 ゴースト　ゾンビ系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
36	15	28	14	20	82

特技　●マホトム
EXP 116　ゴールド 82　スカウト ♥♥♡
スキル　75 ふういん／151 かしこさアップ／145 しゅびアップ

149 ベビーサタン　悪魔系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	14	20	14	24	60

特技　●イオ　●バギ
EXP 128　ゴールド 55　スカウト ♥♥♡
スキル　16 イオ&ヒャド／25 バギ&ヒャド／151 かしこさアップ

87 プークプック　魔獣系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
30	20	23	12	33	40

特技　●ふしぎなおどり
EXP 124　ゴールド 63　スカウト ♥♥♡
スキル　89 ダンサー／151 かしこさアップ／145 しゅびアップ

時期B　レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの　すばやさのたね、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
MP	▲▲▲	▲▲▲	▲
攻	▲	—	▲
守	▲	—	▲
早	—	▲▲▲	▲
賢	▲▲▲	▲	▲▲▲

150 ドルイド（リーダー）　悪魔系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
298	240	156	110	124	262

特技　●メラ　●ヒャド　●バギ　●イオ
EXP 322　ゴールド 186　スカウト ♥♡♡
スキル　4 メラ&バギ／16 イオ&ヒャド／170 まふうじガード

17 ベホマスライム　スライム系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
241	132	168	99	164	200

特技　●ダウン　●スカラ
EXP 298　ゴールド 145　スカウト ♥♡♡
スキル　67 ダウナー／63 ぼうぎょ／170 まふうじガード

161 なぞのしんかん　悪魔系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
216	166	185	112	146	226

特技　●つめたいいき　●ひのいき　●マホトム
EXP 308　ゴールド 202　スカウト ♥♡♡
スキル　69 VSじゅもん／106 ドラゴンスピリッツ／170 まふうじガード

12 エンゼルスライム　スライム系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
204	200	156	123	214	250

特技　●まぶしいひかり　●デイン　●ヒャド
EXP 316　ゴールド 126　スカウト ♥♡♡
スキル　34 ヒャド&デイン／63 ぼうぎょ／170 まふうじガード

19 ダークスライム　スライム系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
240	116	215	96	246	244

特技　●ビオラ　●ダークスパイク　●ドルマ
EXP 334　ゴールド 176　スカウト ♥♡♡
スキル　58 ブラックファイター／64 しんそく／170 まふうじガード

ダイキ

使う特技はメラ系が多い。ゴールドアタックで盗まれたゴールドは、勝てば取りもどせる。

時期A　バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの　じょうやくそう、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲	▲▲
MP	—	▲▲	▲
攻	▲▲▲	▲▲	▲▲
守	▲	▲▲	▲▲▲
早	▲▲	▲▲	—
賢	▲	▲▲	▲▲

174 メラゴースト（リーダー）　ゾンビ系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
27	10	22	12	30	40

特技　●メラ
EXP 96　ゴールド 72　スカウト ♥♥♡
スキル　4 メラ&バギ／84 バウンティハンター／151 かしこさアップ

119 シャイニング　物質系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
24	20	24	18	20	20

特技　（なし）
EXP 108　ゴールド 88　スカウト ♥♥♡
スキル　13 イオ&バギ／84 バウンティハンター／151 かしこさアップ

6 ドラゴスライム　スライム系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	20	28	16	60	12

特技　●かえんぎり
EXP 144　ゴールド 64　スカウト ♥♥♡
スキル　[illegible] レッドファイター／84 バウンティハンター／151 かしこさアップ

150 ドルイド　悪魔系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
28	12	18	20	15	60

特技　●バギ
EXP 124　ゴールド 111　スカウト ♥♥♡
スキル　4 メラ&バギ／84 バウンティハンター／151 かしこさアップ

5 スライムベス　スライム系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	25	28	14	20	18

特技　（なし）
EXP 120　ゴールド 72　スカウト ♥♥♡
スキル　104 アンデッド／84 バウンティハンター／151 かしこさアップ

時期B　レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの　とくやくそう、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲	▲▲
MP	▲	▲▲	—
攻	▲▲	▲▲	▲▲▲
守	▲▲▲	▲▲	▲
早	—	▲▲	▲▲
賢	▲▲	▲▲	▲

174 メラゴースト（リーダー）　ゾンビ系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
188	98	156	98	226	120

特技　●メラミ　●ゴールドアタック　●バギ
EXP 286　ゴールド 72　スカウト ♥♡♡
スキル　4 メラ&バギ／84 バウンティハンター／154 メラガード

150 ドルイド　悪魔系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
200	160	118	132	250	198

特技　●メラミ　●ゴールドアタック　●ドルマ
EXP 308　ゴールド 199　スカウト ♥♡♡
スキル　10 メラ&ドルマ／84 バウンティハンター／154 メラガード

152 デザートデーモン　悪魔系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
216	88	200	116	106	200

特技　●メラミ　●ゴールドアタック　●イオ
EXP 316　ゴールド 185　スカウト ♥♡♡
スキル　1 メラ&イオ／84 バウンティハンター／154 メラガード

10 メタルスライム　スライム系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
5	120	128	290	333	120

特技　●メラ　●ゴールドアタック　●ひのいき
EXP 555　ゴールド 5　スカウト ♥♡♡
スキル　40 かえん／84 バウンティハンター／154 メラガード

5 スライムベス　スライム系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
216	64	176	112	164	144

特技　●メラ　●ゴールドアタック　●ひのいき
EXP 294　ゴールド 165　スカウト ♥♡♡
スキル　40 かえん／84 バウンティハンター／154 メラガード

デイジィ

勝つと、せいなるナイフやきせきのメイスといった便利な武器を入手することができる。

ノビス島 / ヨッドムア島 / サンドロ島 / レガリス島 / デオドラン島 / モルボンバ島

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの せいなるナイフ、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲
MP	▲	▲▲	▲
攻	▲	▲▲	▲▲
守	▲	▲▲	▲▲▲
早	▲	▲▲	―
賢	▲▲▲	▲▲	▲▲

120 おどるほうせき リーダー
物質系/ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	15	28	18	30	18

特技 (なし)
EXP 132 ゴールド 97 スカウト ♥♥♡
スキル 110いしあたま / 142こうげきアップ / 151かしこさアップ

115 わらいぶくろ
物質系/ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
32	20	21	14	30	20

特技 (なし)
EXP 128 ゴールド 88 スカウト ♥♥
スキル 75ふういん / 142こうげきアップ / 151かしこさアップ

122 おばけキャンドル
物質系/ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
30	14	25	15	28	18

特技 (なし)
EXP 136 ゴールド 76 スカウト ♥♥♡
スキル 55グリーンファイター / 142こうげきアップ / 151かしこさアップ

118 ブリザード
物質系/ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
25	18	18	20	35	12

特技 ●つめたいいき
EXP 102 ゴールド 64 スカウト ♥♥♥
スキル 63ぼうぎょ / 142こうげきアップ / 151かしこさアップ

117 フレイム
物質系/ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
15	16	30	40	5	14

特技 ●ひのいき
EXP 116 ゴールド 111 スカウト ♥♥♥
スキル 76さいみん / 142こうげきアップ / 151かしこさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの きせきのメイス、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲
MP	▲	▲▲	▲
攻	▲	▲▲	▲▲
守	▲	▲▲	▲▲▲
早	▲	▲▲	―
賢	▲▲▲	▲▲	▲▲

133 ミミック リーダー
物質系/ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
216	120	168	114	231	144

特技 ●ねむりこうげき ●かぶとわり ●どくこうげき
EXP 286 ゴールド 216 スカウト ♥♡♡
スキル 104アンデッド / 142こうげきアップ / 174マインドガード

129 リンリン
物質系/ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
226	160	144	104	242	160

特技 ●ダークスパイク ●ドルマ
EXP 326 ゴールド 198 スカウト ♥
スキル 58ブラックファイター / 142こうげきアップ / 174マインドガード

180 スキッパー
ゾンビ系/ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
237	114	159	196	224	144

特技 ●スクルト
EXP 338 ゴールド 184 スカウト ♥♡♡
スキル 74てっぺき / 142こうげきアップ / 174マインドガード

44 メタルドラゴン
ドラゴン系/ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
186	48	194	251	40	122

特技 ●ひのいき ●メラ
EXP 299 ゴールド 200 スカウト ♥♡♡
スキル 40かえん / 142こうげきアップ / 174マインドガード

130 メタルハンター
物質系/ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
200	128	211	154	96	117

特技 ●マヒこうげき ●どくこうげき
EXP 303 ゴールド 173 スカウト ♥
スキル 77どくが / 142こうげきアップ / 174マインドガード

ネルト

時期Bだと勝てばまもりのたねが手に入るが、まふうじのこなを使ってくるので油断は禁物。

ノビス島 / ヨッドムア島 / サンドロ島 / レガリス島 / デオドラン島 / モルボンバ島

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの じょうやくそう、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲▲	▲▲▲
MP	▲▲	▲	▲▲▲
攻	▲▲	▲	▲
守	▲▲	▲	▲▲
早	▲▲	▲	―
賢	▲▲	▲▲▲	▲▲▲

35 デンデンりゅう リーダー
ドラゴン系/ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
28	15	28	14	40	10

特技 (なし)
EXP 104 ゴールド 82 スカウト ♥♥♡
スキル 54イエローファイター / 142こうげきアップ / 145しゅびアップ

85 ももんじゃ
魔獣系/ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
27	10	22	15	25	20

特技 (なし)
EXP 132 ゴールド 76 スカウト ♥♥♡
スキル 56ブルーファイター / 142こうげきアップ / 145しゅびアップ

122 おばけキャンドル
物質系/ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
30	9	26	10	25	22

特技 ●メラ
EXP 120 ゴールド 56 スカウト ♥♥♡
スキル 4メラ&バギ / 142こうげきアップ / 145しゅびアップ

177 マドハンド
ゾンビ系/ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
25	20	19	30	35	35

特技 (なし)
EXP 124 ゴールド 69 スカウト ♥♥♥
スキル 110いしあたま / 142こうげきアップ / 145しゅびアップ

7 スライムカルゴ
スライム系/ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
20	6	18	40	20	32

特技 ●スカラ
EXP 140 ゴールド 98 スカウト ♥♥♥
スキル 73ガード / 142こうげきアップ / 145しゅびアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの まもりのたね、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲▲	▲▲
MP	▲▲▲	▲	▲▲
攻	▲	▲	▲▲
守	▲	▲	▲▲
早	―	▲	▲▲
賢	▲▲▲	▲▲▲	▲▲

8 スライムファング リーダー
スライム系/ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
216	120	168	112	180	80

特技 ●ねむりこうげき
EXP 299 ゴールド 126 スカウト ♥♡♡
スキル 83ハンター / 148すばやさアップ / 146しゅびアップ2

97 リリパット
魔獣系/ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
216	80	176	116	250	156

特技 ●マヒこうげき
EXP 218 ゴールド 185 スカウト ♥♡♡
スキル 82アサシン / 148すばやさアップ / 146しゅびアップ2

96 ブラウニー
魔獣系/ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
240	112	208	82	177	176

特技 ●ためる ●かえんぎり ●しんくうぎり
EXP 334 ゴールド 145 スカウト ♥♡♡
スキル 89ふうえんのけんぎ / 148すばやさアップ / 146しゅびアップ2

180 スキッパー
ゾンビ系/ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
198	160	144	236	163	55

特技 ●ホイミ ●スカラ
EXP 303 ゴールド 173 スカウト ♥♡♡
スキル 63ぼうぎょ / 148すばやさアップ / 146しゅびアップ2

15 スライムブレス
スライム系/ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
156	200	146	240	192	216

特技 ●つめたいいき
EXP 327 ゴールド 202 スカウト ♥♡♡
スキル 43ふぶき / 142こうげきアップ / 146しゅびアップ2

フェイト

リーダー以外の2匹は、こちら側が強いと守備力が上がりやすい反面、攻撃力は変化しない。

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの まほうのせいすい、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲	▲▲▲	▲
MP	—	▲	—
攻	—	▲	—
守	▲▲▲▲	▲	▲▲▲▲
早	▲▲▲	▲	▲▲▲
賢	▲	▲▲▲	▲

33 いっかくりゅう（リーダー）
ドラゴン系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
35	12	25	15	40	80

特技 ●ひのいき

EXP 152 ゴールド 84 スカウト ♥♥♡

スキル 40 かえん / 142 こうげきアップ / 151 かしこさアップ

4 ホイミスライム
スライム系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
30	14	22	15	60	90

特技 ●メラ ●ドルマ ●ホイミ

EXP 140 ゴールド 67 スカウト ♥♥♡

スキル 10 メラ&ドルマ / 59 HPかいふく / 151 かしこさアップ

64 プリズニャン
自然系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
33	16	21	14	68	70

特技 ●ヒャド ●バギ

EXP 128 ゴールド 72 スカウト ♥♥♡

スキル 25 バギ&ヒャド / 145 しゅびアップ / 151 かしこさアップ

5 スライムベス
スライム系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
28	35	23	15	52	75

特技 ●ひのいき

EXP 124 ゴールド 52 スカウト ♥♥♡

スキル 40 かえん / 142 こうげきアップ / 151 かしこさアップ

148 シーメーダ
悪魔系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
29	40	21	14	54	60

特技 ●マホトム

EXP 116 ゴールド 76 スカウト ♥♥♡

スキル 75 ふういん / 145 しゅびアップ / 151 かしこさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの けんじゃのせいすい、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲	▲▲▲	▲
MP	—	▲	—
攻	—	▲	—
守	▲▲▲▲	▲	▲▲▲▲
早	▲▲▲	▲	▲▲▲
賢	▲	▲▲▲	▲

40 ダースドラゴン（リーダー）
ドラゴン系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
282	214	198	124	155	246

特技 ●マジックハック ●マホトム

EXP 336 ゴールド 198 スカウト ♥♡♡

スキル 69 VSじゅもん / 142 こうげきアップ / 170 まふうじガード

174 メラゴースト
ゾンビ系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
236	200	164	116	202	134

特技 ●メラ ●ドルマ

EXP 310 ゴールド 137 スカウト ♥♡♡

スキル 10 メラ&ドルマ / 151 かしこさアップ / 170 まふうじガード

118 ブリザード
物質系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
224	96	176	120	188	150

特技 ●ライデイン ●ヒャダルコ

EXP 306 ゴールド 197 スカウト ♥♡♡

スキル 34 ヒャド&デイン / 151 かしこさアップ / 170 まふうじガード

117 フレイム
物質系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
224	88	176	120	188	163

特技 ●かえんぎり ●かぶとわり ●メラ

EXP 328 ゴールド 185 スカウト ♥♡♡

スキル 53 レッドファイター / 151 かしこさアップ / 170 まふうじガード

119 シャイニング
物質系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
232	164	168	112	164	[illegible]

特技 ●れっぱざん ●ドルクマ ●イオ

EXP 313 ゴールド 143 スカウト ♥♡♡

スキル 22 イオ&ドルマ / 145 しゅびアップ / 170 まふうじガード

フェザー

守備力はあまり高くないが、みかわしアップの特性を持つモンスターが多いので要注意。

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの バーハドリンク、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲▲	▲▲
MP	▲▲▲	—	—
攻	▲	▲	▲▲▲
守	▲	▲	▲
早	—	▲▲▲	▲▲
賢	▲▲▲	▲▲	▲

145 ドラキー（リーダー）
悪魔系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
23	8	14	8	28	20

特技 ●イオ

EXP 88 ゴールド 77 スカウト ♥♥♥

スキル 16 イオ&ヒャド / 148 すばやさアップ / 145 しゅびアップ

116 シャドー
物質系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
20	15	18	10	18	18

特技 （なし）

EXP 112 ゴールド 103 スカウト ♥♥♥

スキル 76 さいみん / 148 すばやさアップ / 145 しゅびアップ

61 キメラ
自然系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	14	15	11	20	20

特技 ●ホイミ

EXP 128 ゴールド 86 スカウト ♥♥♥

スキル 59 HPかいふく / 148 すばやさアップ / 145 しゅびアップ

6 ドラゴスライム
スライム系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
30	18	25	18	30	15

特技 ●ひのいき

EXP 104 ゴールド 82 スカウト ♥♥♡

スキル 40 かえん / 148 すばやさアップ / 145 しゅびアップ

94 よるのていおう
魔獣系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
27	16	26	14	16	30

特技 ●ラリホー ●つめたいいき

EXP 140 ゴールド 95 スカウト ♥♥♡

スキル 94 しにがみ / 148 すばやさアップ / 145 しゅびアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの フバーハボトル、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲▲	▲▲▲
MP	—	—	▲▲▲
攻	▲▲▲	▲	▲
守	▲	▲	▲
早	▲▲	▲▲▲	—
賢	▲	▲▲	▲▲▲

145 ドラキー（リーダー）
悪魔系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
126	64	112	83	168	147

特技 ●ダークスパイク ●イオラ

EXP 298 ゴールド 164 スカウト ♥♡♡

スキル 16 イオ&ヒャド / 50 ふうらいのけんぎ / 149 すばやさアップ2

156 サイレス
悪魔系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
142	144	208	112	196	238

特技 ●まどいのいき

EXP 306 ゴールド 188 スカウト ♥♡♡

スキル 76 さいみん / 142 こうげきアップ / 149 すばやさアップ2

94 よるのていおう
魔獣系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
102	116	144	99	146	142

特技 ●ドルマ ●ベホイミ

EXP 308 ゴールド 202 スカウト ♥♡♡

スキル 59 HPかいふく / 31 バギ&ドルマ / 149 すばやさアップ2

98 ガーゴイル
魔獣系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
184	112	125	103	256	153

特技 ●バギマ ●つめたいいき

EXP 314 ゴールド 175 スカウト ♥♡♡

スキル 25 バギ&ヒャド / 43 ふぶき / 149 すばやさアップ2

103 シルバーデビル
魔獣系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
216	128	208	112	200	156

特技 ●ラリホー ●ボミエアタック

EXP 322 ゴールド 183 スカウト ♥♡♡

スキル 76 さいみん / 55 グリーンファイター / 149 すばやさアップ2

フェリス

戦う相手は、すべてドラゴン系のモンスター。かいりゅうはスカウトを狙う価値あり。

ノビス島 / ヨッドムア島 / サンドロ島 / レガリス島 / デオドラン島

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：じょうやくそう、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲▲
MP	▲▲▲	▲▲	▲
攻	▲	▲▲	▲
守	▲	▲▲	▲
早	—	▲▲	▲
賢	▲▲▲	▲▲	▲▲▲

30 リザードキッズ（リーダー） ドラゴン系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
27	25	24	12	30	13

特技：(なし)
EXP 104 ゴールド 85 スカウト ♥♥♡
スキル：63 ぼうぎょ / 145 しゅびアップ / 151 かしこさアップ

31 いばらドラゴン ドラゴン系／ランク[illegible]

HP	MP	攻	守	早	賢
30	20	28	10	60	[illegible]

特技：●つめたいいき
EXP 124 ゴールド 96 スカウト ♥♥
スキル：43 ふぶき / 145 しゅびアップ / 151 かしこさアップ

29 コドラ ドラゴン系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
27	15	26	12	56	20

特技：●たいあたり
EXP 116 ゴールド 76 スカウト ♥♥♡
スキル：91 あらくれ / 145 しゅびアップ / 151 かしこさアップ

33 いっかくりゅう ドラゴン系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
30	16	30	13	20	25

特技：(なし)
EXP 128 ゴールド 73 スカウト ♥♥♡
スキル：58 ブラックファイター / 142 こうげきアップ / 151 かしこさアップ

32 アルゴリザード ドラゴン系／ランク[illegible]

HP	MP	攻	守	早	賢
32	12	28	14	18	[illegible]

特技：●ひのいき
EXP 136 ゴールド 88 スカウト ♥♥
スキル：53 レッドファイター / 142 こうげきアップ / 151 かしこさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：ばんのうぐすり、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲▲
MP	▲	▲▲	▲▲▲
攻	▲	▲▲	▲
守	▲	▲▲	▲
早	▲	▲▲	—
賢	▲▲▲	▲▲	▲▲▲

30 リザードキッズ（リーダー） ドラゴン系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
198	120	186	110	122	144

特技：●ひょうけつぎり ●ヒャダルコ
EXP 264 ゴールド 116 スカウト ♥♡♡
スキル：43 ふぶき / 142 こうげきアップ / 152 かしこさアップ2

41 バトルレックス ドラゴン系／ランク[illegible]

HP	MP	攻	守	早	賢
210	160	222	98	146	[illegible]

特技：●かぶとわり ●マヌーサ
EXP 294 ゴールド 216 スカウト ♥
スキル：92 バーサーカー / 76 さいみん / 152 かしこさアップ2

39 ギャオース ドラゴン系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
224	64	200	114	163	160

特技：●ボミエ ●スカラ ●ホイミ
EXP 324 ゴールド 185 スカウト ♥♡♡
スキル：68 ジャミング / 59 HPかいふく / 152 かしこさアップ2

42 かいりゅう ドラゴン系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
230	116	210	103	300	142

特技：●ダウン ●かえんぎり ●かえんのいき
EXP 334 ゴールド 193 スカウト ♥♡♡
スキル：40 かえん / 67 ダウナー / 152 かしこさアップ2

35 デンデンりゅう ドラゴン系／ランク[illegible]

HP	MP	攻	守	早	賢
333	128	176	76	88	[illegible]

特技：●やけつくいき ●すなけむり
EXP 311 ゴールド 167 スカウト ♥
スキル：77 どくが / 73 ガード / 152 かしこさアップ2

フォー

どの相手も通常攻撃だけを使い、スカウトしても、特技を覚えるスキルは持っていない。

ノビス島 / ヨッドムア島 / サンドロ島 / レガリス島 / デオドラン島 / ギルボンバ島

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：じょうやくそう、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲
MP	—	▲	—
攻	▲▲	▲▲	▲▲▲
守	▲▲	▲▲▲	▲
早	▲▲▲	—	▲▲
賢	—	▲▲	▲

121 わかめおうじ（リーダー） 物質系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
30	5	28	12	28	12

特技：(なし)
EXP 116 ゴールド 30 スカウト ♥♥♡
スキル：142 こうげきアップ / 145 しゅびアップ / 148 すばやさアップ

58 ポグフィッシュ 自然系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
26	4	35	6	16	20

特技：(なし)
EXP 132 ゴールド 34 スカウト ♥♥♥
スキル：142 こうげきアップ / 145 しゅびアップ / 148 すばやさアップ

3 スライムつむり スライム系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	8	37	5	20	18

特技：(なし)
EXP 112 ゴールド 46 スカウト ♥♥♥
スキル：142 こうげきアップ / 145 しゅびアップ / 148 すばやさアップ

60 ぐんたいガニ 自然系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
24	10	30	8	24	30

特技：●ためる
EXP 140 ゴールド 38 スカウト ♥♥♥
スキル：142 こうげきアップ / 145 しゅびアップ / 148 すばやさアップ

148 シーメーダ 悪魔系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
28	5	21	14	42	32

特技：(なし)
EXP 116 ゴールド 58 スカウト ♥♥♡
スキル：142 こうげきアップ / 145 しゅびアップ / 148 すばやさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：イケメンマガジン、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲	▲▲▲
MP	—	▲	—
攻	▲▲▲	▲▲	▲▲
守	▲	▲▲▲	▲▲
早	▲▲	—	▲▲▲
賢	▲	▲▲	—

99 マーマン（リーダー） 魔獣系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
182	40	164	96	224	150

特技：(なし)
EXP 286 ゴールド 154 スカウト ♥♡♡
スキル：145 しゅびアップ / 142 こうげきアップ / 143 こうげきアップ2

100 サイコロン 魔獣系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
176	32	175	82	113	56

特技：(なし)
EXP 299 ゴールド 148 スカウト ♥♡♡
スキル：145 しゅびアップ / 142 こうげきアップ / 143 こうげきアップ2

95 とらおとこ 魔獣系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
190	64	228	90	110	98

特技：(なし)
EXP 306 ゴールド 175 スカウト ♥♡♡
スキル：145 しゅびアップ / 142 こうげきアップ / 143 こうげきアップ2

126 ゴールドマン 物質系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
206	80	198	124	90	114

特技：(なし)
EXP 327 ゴールド 333 スカウト ♥♡♡
スキル：145 しゅびアップ / 142 こうげきアップ / 143 こうげきアップ2

163 ボストロール 悪魔系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
188	40	245	102	54	121

特技：(なし)
EXP 316 ゴールド 108 スカウト ♥♡♡
スキル：145 しゅびアップ / 142 こうげきアップ / 143 こうげきアップ2

ミリー

時期Bの相手は守備力が高いモンスターばかりなので、かぶとわりなどを使おう。

ノビス島 ヨッドムア島 サンドロ島 レガリス島 デオドラン島 モルボンバ島

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：まどうしのコイン、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲▲
MP	▲▲▲	▲	▲
攻	▲	▲▲	▲
守	▲	▲▲▲	▲
早	—	—	▲
賢	▲▲▲	▲▲	▲▲▲

149 ベビーサタン（リーダー）
悪魔系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
8	20	29	45	30	15

特技：ピオラ
EXP 104　ゴールド 32　スカウト ♥♥♥
スキル：107 フェザーウインド／142 こうげきアップ／151 かしこさアップ

175 きりかぶおばけ
ゾンビ系／ランク[illegible]

HP	MP	攻	守	早	賢
27	8	21	14	28	[illegible]

特技：ホイミ
EXP 132　ゴールド 99　スカウト ♥♥
スキル：61 いじょうかいふく／142 こうげきアップ／151 かしこさアップ

118 ブリザード
物質系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
8	15	20	45	15	15

特技：つめたいいき　ヒャド
EXP 116　ゴールド 99　スカウト ♥♥♥
スキル：43 ふぶき／142 こうげきアップ／151 かしこさアップ

117 フレイム
物質系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
10	23	35	40	20	18

特技：メラ　かえんぎり
EXP 144　ゴールド 99　スカウト ♥♥♥
スキル：40 かえん／142 こうげきアップ／151 かしこさアップ

176 おばけきのこ
ゾンビ系／ランク[illegible]

HP	MP	攻	守	早	賢
10	23	35	40	20	[illegible]

特技：どくのいき
EXP 144　ゴールド 99　スカウト ♥♥♥
スキル：77 どくが／142 こうげきアップ／151 かしこさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：ふしぎなきのみ、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲▲
MP	▲	▲	▲▲▲
攻	▲	▲▲	▲
守	▲	▲▲▲	▲
早	▲	—	—
賢	▲▲▲	▲▲	▲▲▲

130 メタルハンター（リーダー）
物質系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
172	160	176	246	200	136

特技：かぶとわり
EXP 305　ゴールド 126　スカウト ♥♡♡
スキル：68 ジャミング／145 しゅびアップ／152 かしこさアップ2

44 メタルドラゴン
ドラゴン系／ランク[illegible]

HP	MP	攻	守	早	賢
200	111	214	186	180	[illegible]

特技：バイキルト　たいあたり
EXP 313　ゴールド 154　スカウト ♥
スキル：62 さむらい／145 しゅびアップ／152 かしこさアップ2

185 さまようよろい
ゾンビ系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
154	120	175	246	144	120

特技：かぶとわり　もろばぎり
EXP 299　ゴールド 146　スカウト ♥♡♡
スキル：92 バーサーカー／145 しゅびアップ／152 かしこさアップ2

126 ゴールドマン
物質系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
196	184	181	222	120	144

特技：ハートブレイク
EXP 286　ゴールド 315　スカウト ♥♡♡
スキル：78 ホラー／145 しゅびアップ／152 かしこさアップ2

133 ミミック
物質系／ランク[illegible]

HP	MP	攻	守	早	賢
230	184	208	254	160	[illegible]

特技：マヒこうげき　どくこうげき
EXP 326　ゴールド 208　スカウト ♥
スキル：77 どくが／145 しゅびアップ／152 かしこさアップ2

モンド

もりもりベス以外はドラゴン系。もりもりベスが現れたら、スカウトに挑戦しておきたい。

ノビス島 ヨッドムア島 サンドロ島 レガリス島 デオドラン島 モルボンバ島

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：じょうやくそう、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲	▲▲
MP	▲▲	▲▲	▲▲
攻	▲▲	▲▲	▲▲
守	▲▲	▲▲	▲▲
早	▲▲	▲▲	▲▲
賢	▲▲	▲▲	▲▲

35 デンデンりゅう（リーダー）
ドラゴン系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	8	21	14	5	15

特技：(なし)
EXP 136　ゴールド 80　スカウト ♥♥♡
スキル：103 けものみち／142 こうげきアップ／148 すばやさアップ

34 ドラゴンブッシュ
ドラゴン系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
21	10	26	19	10	25

特技：ひのいき
EXP 144　ゴールド 64　スカウト ♥♥♥
スキル：40 かえん／142 こうげきアップ／148 すばやさアップ

33 いっかくりゅう
ドラゴン系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
30	16	21	14	5	20

特技：(なし)
EXP 140　ゴールド 99　スカウト ♥♥♡
スキル：82 アサシン／142 こうげきアップ／148 すばやさアップ

31 いばらドラゴン
ドラゴン系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
8	20	10	45	2	20

特技：ラリホー
EXP 128　ゴールド 58　スカウト ♥♥♥
スキル：76 さいみん／142 こうげきアップ／148 すばやさアップ

39 ギャオース
ドラゴン系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
25	6	24	18	30	18

特技：マホトーン
EXP 132　ゴールド 75　スカウト ♥♥♥
スキル：75 ふういん／142 こうげきアップ／148 すばやさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：ちからのたね、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲	▲▲
MP	▲▲	▲▲	▲▲
攻	▲▲	▲▲	▲▲
守	▲▲	▲▲	▲▲
早	▲▲	▲▲	▲▲
賢	▲▲	▲▲	▲▲

35 デンデンりゅう（リーダー）
ドラゴン系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
216	98	168	112	38	120

特技：どくのいき　どくこうげき
EXP 298　ゴールド 116　スカウト ♥♡♡
スキル：77 どくが／142 こうげきアップ／176 ラリホーガード

45 アルゴングレート
ドラゴン系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
244	120	209	152	88	164

特技：れっぱざん　イオ
EXP 326　ゴールド 198　スカウト ♥♡♡
スキル：90 ダイナマイト／142 こうげきアップ／176 ラリホーガード

46 ヘルダイバー
ドラゴン系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
240	62	168	112	142	160

特技：ヒャド　ひょうけつぎり　なめまわし
EXP 308　ゴールド 205　スカウト ♥♡♡
スキル：56 ブルーファイター／142 こうげきアップ／176 ラリホーガード

14 もりもりベス
スライム系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
188	80	156	246	10	144

特技：かえんぎり　ひのいき　メラ
EXP 276　ゴールド 168　スカウト ♥♡♡
スキル：40 かえん／142 こうげきアップ／176 ラリホーガード

42 かいりゅう
ドラゴン系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
210	100	182	144	186	99

特技：ねむりこうげき　あまいいき
EXP 314　ゴールド 177　スカウト ♥♡♡
スキル：95 ナイトメア／142 こうげきアップ／176 ラリホーガード

ヨーグ

リーダーがかぶとわりの特技を使ってくる。時期Bのモンスターは、すばやさが高めだ。

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：バイキルミン、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲	▲▲
MP	▲	▲▲	▲
攻	▲▲	▲▲	▲▲
守	▲▲▲	▲▲	▲▲▲
早	—	▲▲	—
賢	▲▲	▲▲	▲▲

178 エビルドライブ リーダー
ゾンビ系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
15	24	29	28	40	12

特技 ●かぶとわり
EXP 140 ゴールド 99 スカウト ♥♥♥
スキル 92 バーサーカー／151 かしこさアップ／148 すばやさアップ

122 おばけキャンドル
物質系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
25	20	27	20	30	18

特技 ●ねむりこうげき
EXP 124 ゴールド 75 スカウト ♥♥♥
スキル 82 アサシン／151 かしこさアップ／148 すばやさアップ

89 サーベルきつね
魔獣系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	13	25	18	40	30

特技 (なし)
EXP 128 ゴールド 68 スカウト ♥♥♡
スキル 57 ホワイトファイター／151 かしこさアップ／148 すばやさアップ

91 オーク
魔獣系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
10	12	26	40	25	15

特技 ●ピオラ
EXP 104 ゴールド 84 スカウト ♥♥♥
スキル 64 しんそく／151 かしこさアップ／148 すばやさアップ

9 スライムナイト
スライム系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
29	15	24	16	28	25

特技 (なし)
EXP 136 ゴールド 82 スカウト ♥♥♡
スキル 110 いしあたま／151 かしこさアップ／148 すばやさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：エッチなほん、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲	▲▲
MP	—	▲▲	—
攻	▲▲▲	▲▲	▲▲▲
守	▲	▲▲	▲
早	▲▲	▲▲	▲▲
賢	▲	▲▲	▲

185 さまようよろい リーダー
ゾンビ系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
182	100	176	199	80	106

特技 ●かぶとわり ●ひょうけつぎり
EXP 300 ゴールド 185 スカウト ♥♡♡
スキル 92 バーサーカー／56 ブルーファイター／174 マインドガード

102 バードファイター
魔獣系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
204	98	210	128	213	144

特技 ●だつりょくぎり ●れっぱざん
EXP 336 ゴールド 148 スカウト ♥♡♡
スキル 67 ダウナー／54 イエローファイター／174 マインドガード

98 ガーゴイル
魔獣系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
216	120	192	148	246	116

特技 ●マヌーサ ●かえんぎり
EXP 306 ゴールド 177 スカウト ♥♡♡
スキル 76 さいみん／53 レッドファイター／174 マインドガード

181 ぼうれいけんし
ゾンビ系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
234	160	184	118	333	140

特技 ●ハートブレイク ●ダークスパイク
EXP 299 ゴールド 182 スカウト ♥♡♡
スキル 81 レンジャー／58 ブラックファイター／174 マインドガード

187 ソードファントム
ゾンビ系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
280	143	202	176	356	212

特技 ●ドルマ ●かぶとわり ●しんくうぎり
EXP 318 ゴールド 200 スカウト ♥♡♡
スキル 94 しにがみ／55 グリーンファイター／174 マインドガード

ラビ

スカラ、マホカンタ、ザオラルなど、回復や補助の特技を使えるモンスターが多い。

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：じょうやくそう、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲▲
MP	▲	▲	▲▲▲
攻	▲	▲▲	▲
守	▲	▲▲▲	▲
早	▲	—	—
賢	▲▲▲	▲▲	▲▲▲

63 プチアーノン リーダー
自然系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
35	30	18	10	16	30

特技 ●デイン
EXP 96 ゴールド 54 スカウト ♥♥♡
スキル 28 バギ&デイン／145 しゅびアップ／151 かしこさアップ

148 シーメーダ
悪魔系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
35	30	14	8	50	20

特技 ●スカラ
EXP 88 ゴールド 66 スカウト ♥♥♡
スキル 110 いしあたま／145 しゅびアップ／151 かしこさアップ

58 ポグフィッシュ
自然系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
27	30	28	12	20	20

特技 (なし)
EXP 104 ゴールド 62 スカウト ♥♥♡
スキル 103 けものみち／145 しゅびアップ／151 かしこさアップ

121 わかめおうじ
物質系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	15	24	18	18	40

特技 ●メダパニ
EXP 144 ゴールド 75 スカウト ♥♥♡
スキル 66 アッパー／145 しゅびアップ／151 かしこさアップ

3 スライムつむり
スライム系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
16	20	26	22	8	15

特技 ●スカラ
EXP 132 ゴールド 72 スカウト ♥♥♥
スキル 73 ガード／145 しゅびアップ／151 かしこさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：とくやくそう、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲▲
MP	▲▲▲	▲	▲
攻	▲	▲▲	▲
守	▲	▲▲▲	▲
早	—	—	▲
賢	▲▲▲	▲▲	▲▲▲

63 プチアーノン リーダー
自然系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
183	52	112	100	286	222

特技 ●しんくうぎり ●ライデイン
EXP 263 ゴールド 98 スカウト ♥♡♡
スキル 28 バギ&デイン／145 しゅびアップ／166 ザキガード

99 マーマン
魔獣系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
256	64	144	146	128	280

特技 ●だいぼうぎょ ●マホカンタ
EXP 284 ゴールド 113 スカウト ♥♡♡
スキル 74 てっぺき／145 しゅびアップ／166 ザキガード

60 ぐんたいガニ
自然系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
210	88	211	111	160	126

特技 ●ベホイミ ●ザオラル ●リホイミ
EXP 302 ゴールド 124 スカウト ♥♡♡
スキル 59 HPかいふく／145 しゅびアップ／166 ザキガード

121 わかめおうじ
物質系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
238	120	192	98	144	160

特技 ●スクルト ●インテ ●バイキルト
EXP 396 ゴールド 208 スカウト ♥♡♡
スキル 66 アッパー／145 しゅびアップ／166 ザキガード

158 オクトセントリー
悪魔系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
213	156	230	150	240	120

特技 ●れっぱざん ●ホーリーエッジ
EXP 314 ゴールド 182 スカウト ♥♡♡
スキル 19 イオ&デイン／145 しゅびアップ／166 ザキガード

ルイヒ

ヒャド系の特技を使うモンスターばかりなので、対応する耐性を持つ仲間で戦うと安全だ。

ノビス島 ／ ヨッドムア島 ／ サンドロ島 ／ レガリス島 ／ デオドラン島

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：まどうしのコイン、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲	▲▲
MP	▲▲▲	—	▲
攻	▲	▲▲▲	▲▲
守	▲	▲	▲▲▲
早	—	▲▲	—
賢	▲▲▲	▲	▲▲

89 サーベルきつね （リーダー）
魔獣系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	20	23	16	30	25

特技 ●ヒャド
EXP 140 ゴールド 85 スカウト ♥♥♡
スキル 25 バギ&ヒャド ／ 142 こうげきアップ ／ 151 かしこさアップ

9 スライムナイト
スライム系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
30	21	21	14	25	26

特技 ●ヒャド ●つめたいいき
EXP 136 ゴールド 67 スカウト ♥♥
スキル 43 ふぶき ／ 142 こうげきアップ ／ 151 かしこさアップ

178 エビルドライブ
ゾンビ系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
24	21	30	12	40	31

特技 ●スカラ ●ホイミ
EXP 116 ゴールド 63 スカウト ♥♥♥
スキル 59 HPかいふく ／ 142 こうげきアップ ／ 151 かしこさアップ

61 キメラ
自然系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
30	19	21	14	38	40

特技 ●すなけむり
EXP 152 ゴールド 99 スカウト ♥♥♡
スキル 73 ガード ／ 142 こうげきアップ ／ 151 かしこさアップ

122 おばけキャンドル
物質系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
26	24	28	15	30	20

特技 ●ひょうけつぎり ●ヒャド
EXP 128 ゴールド 71 スカウト ♥♥
スキル 56 ブルーファイター ／ 142 こうげきアップ ／ 151 かしこさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：だいまどうのコイン、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲	▲▲▲
MP	▲	—	▲▲▲
攻	▲▲	▲▲▲	▲
守	▲▲▲	▲▲	▲
早	—	▲▲	—
賢	▲▲	▲	▲▲▲

89 サーベルきつね （リーダー）
魔獣系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
216	54	168	110	164	198

特技 ●ホーリーエッジ ●ひょうけつぎり ●ヒャド
EXP 302 ゴールド 168 スカウト ♥♡♡
スキル 51 ばくひょうのけんぎ ／ 25 バギ&ヒャド ／ 157 ヒャドガード

11 メタルライダー
スライム系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
213	168	168	112	138	200

特技 ●なめまわし ●ひょうけつぎり ●ヒャド
EXP 309 ゴールド 157 スカウト ♥♡♡
スキル 56 ブルーファイター ／ 25 バギ&ヒャド ／ 157 ヒャドガード

183 がいこつ
ゾンビ系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
208	192	199	99	186	154

特技 ●つめたいいき ●ヒャド
EXP 299 ゴールド 182 スカウト ♥♡♡
スキル 43 ふぶき ／ 25 バギ&ヒャド ／ 157 ヒャドガード

20 ダークナイト
スライム系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
242	168	210	96	154	234

特技 ●スカラ ●ホイミ ●ヒャド
EXP 324 ゴールド 205 スカウト ♥♡♡
スキル 66 アッパー ／ 25 バギ&ヒャド ／ 157 ヒャドガード

185 さまようよろい
ゾンビ系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
210	123	168	136	86	180

特技 ●マホトム ●マジックハック ●ひょうけつぎり ●ヒャド
EXP 313 ゴールド 197 スカウト ♥♡♡
スキル 69 VSじゅもん ／ 25 バギ&ヒャド ／ 157 ヒャドガード

ルドボア

テンションを上げるモンスターが目立つ。時期Bでは、かぶとわりも使ってくるので注意。

時期A バトルGPに参加登録してからレガリス島の探索が半分終わるまで

手に入るもの：じょうやくそう、10ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲	▲▲▲	▲▲▲
MP	—	—	—
攻	▲▲▲	▲▲	▲
守	▲	▲▲	▲
早	▲▲	▲▲▲	▲▲▲
賢	▲	—	▲▲

89 サーベルきつね （リーダー）
魔獣系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	12	24	15	50	12

特技 ●ためる
EXP 116 ゴールド 64 スカウト ♥♥♡
スキル 81 レンジャー ／ 142 こうげきアップ ／ 148 すばやさアップ

86 いたずらもぐら
魔獣系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
25	14	26	14	20	15

特技 ●ためる
EXP 92 ゴールド 53 スカウト ♥♥♥
スキル 55 グリーンファイター ／ 142 こうげきアップ ／ 148 すばやさアップ

88 おおきづち
魔獣系／ランクF

HP	MP	攻	守	早	賢
34	16	29	10	18	12

特技 ●ためる
EXP 100 ゴールド 77 スカウト ♥♥♡
スキル 103 けものみち ／ 142 こうげきアップ ／ 148 すばやさアップ

64 プリズニャン
自然系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
27	20	24	14	20	32

特技 ●ヒャド
EXP 144 ゴールド 82 スカウト ♥♥♡
スキル 25 バギ&ヒャド ／ 142 こうげきアップ ／ 148 すばやさアップ

62 アルミラージ
自然系／ランクE

HP	MP	攻	守	早	賢
30	15	28	10	18	18

特技 (なし)
EXP 132 ゴールド 94 スカウト ♥♥♡
スキル 102 スラフォース ／ 142 こうげきアップ ／ 148 すばやさアップ

時期B レガリス島の探索が半分終わってからバトルGPをゴールするまで

手に入るもの：バイキルミン、50ゴールド

能力値の上がり具合

	左の敵	リーダー	右の敵
HP	▲▲▲	▲▲▲	▲▲
MP	—	—	—
攻	▲	▲▲	▲▲▲
守	▲	▲▲	▲
早	▲▲▲	▲▲▲	▲▲
賢	▲▲	—	▲

65 ベビーパンサー （リーダー）
自然系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
216	88	156	101	344	82

特技 ●なめまわし ●ためる
EXP 293 ゴールド 116 スカウト ♥♡♡
スキル 103 けものみち ／ 148 すばやさアップ ／ 143 こうげきアップ2

186 ダースウルフェン
ゾンビ系／ランクC

HP	MP	攻	守	早	賢
189	120	186	112	146	112

特技 ●おたけび ●ダークスパイク
EXP 306 ゴールド 136 スカウト ♥♡♡
スキル 58 ブラックファイター ／ 148 すばやさアップ ／ 143 こうげきアップ2

96 ブラウニー
魔獣系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
280	113	198	99	144	100

特技 ●かぶとわり ●ためる
EXP 286 ゴールド 124 スカウト ♥♡♡
スキル 92 バーサーカー ／ 148 すばやさアップ ／ 143 こうげきアップ2

75 コングヘッド
自然系／ランクB

HP	MP	攻	守	早	賢
216	156	192	102	146	126

特技 ●かぶとわり ●かえんぎり ●たいあたり
EXP 312 ゴールド 183 スカウト ♥♡♡
スキル 53 レッドファイター ／ 148 すばやさアップ ／ 143 こうげきアップ2

93 かくとうパンサー
魔獣系／ランクD

HP	MP	攻	守	早	賢
240	64	198	118	150	98

特技 ●おたけび ●れっぱざん
EXP 326 ゴールド 200 スカウト ♥♡♡
スキル 54 イエローファイター ／ 148 すばやさアップ ／ 143 こうげきアップ2

寄り道情報 3 マスターたちと手持ちのモンスターを交換しよう!

モンスター交換

手に入るもの ▶ 仲間 アイテム EXP

各地のGピットのサロンでは、バトルGPに参加しているマスターたちと会えることがある。彼らと知り合いになると、お互いのモンスターを交換できるのだ。

モンスター交換のルール 条件に合ったモンスターと交換する

Gピットのサロンで壁ぎわに立っているマスターに話しかけると、モンスター交換が行える。ほしいモンスターの条件を相手が出してくるので、それに合ったモンスターを渡せば、相手側からモンスターを1匹もらえるのだ。

POINT モンスターを交換すると……?

▶ふつうなら入手しづらいモンスターやスキルを簡単に手に入れることができる

まずは知り合いになる

⬆はじめて会ったマスターとは、まだ交換ができない。知り合いになるだけで、相手はすぐに立ち去ってしまう。

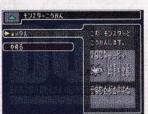
もう一度会うと交換可能

⬆知り合いになったマスターと再会すれば、モンスターを交換できる。以前とはちがう島で会うことも多い。

渡すモンスターを選ぶ

⬆仲間になっているモンスターの中から、相手の条件に合うものを選んで渡せば、交換が成立。

もらえるモンスター 交換できるモンスターは冒険の進み具合で変わる

バトルGPに参加登録すると、Gピットのサロンでライムスというマスターに会える。彼と知り合いになるか、ある程度まで冒険を進めれば、マスターたちとモンスターを交換できるようになるのだ。また、同じマスターでも時期によってもらえるモンスターは変わるので、見かけたら話しかけてみよう。ただし、一度モンスターを交換したマスターは、時期が変わるまで現れなくなる。

⬅冒険が進むにつれて、交換条件は厳しくなるが、もらえるモンスターは強くなっていく。

■ 交換できるモンスターが変わるタイミング

獲得したいモンスター 能力値の高いモンスターをもらおう

モンスター交換によって能力値が高いモンスターを手に入れると、即戦力として活躍させることができる。能力値がとくに高いモンスターを右にまとめたので、交換するときの参考にしてほしい。

⬅交換する前に、渡すモンスターともらえるモンスターの能力値を見くらべておこう。

■ 能力値の高いオススメの交換モンスター

時期	マスター	もらえるモンスター	解説
A	スミス	いばらドラゴン	HPと攻撃力が高い。攻撃役をまかせよう
A	ヘレン	オーク	レベルを少し上げると攻撃力が大きく増加
B	トライガー	さつじんいかり	HPは低いものの守備力がずば抜けて高い
B	ライムス	ギャオース	すばやさ以外が高く、その後も急成長する
C	トライガー	おおドラキー	MPとかしこさの高さを活かして呪文で戦わせたい
C	ライムス	キラーアーマー	HP、攻撃力、守備力が高く、主戦力にできる

モンスター交換DATA モンスターを交換してくれるマスター

□ データの見かた(マスターの五十音順で掲載)

❶**交換してくれるマスターの名前**

❷**時期**……該当するモンスターをもらえる時期。

❸**現れる島**……そのマスターが現れる島。名前が明るくなっている島のGピットで会えることがある。

❹**モンスターのデータ**……もらえるモンスターのデータ。各項目の意味はP.55を参照。

❺**性別**……もらえるモンスターの性別。

❻**所持**……もらえるモンスターが持っている、まだ振りわけていないスキルポイント。

❼**条件**……こちらから渡すモンスター。

エドアル

交換条件としてほしがるのは、いずれも物質系のモンスター。アサシンのスキルでは、状態異常を引き起こす特技が覚えられる。

時期 A 闘技場の特別試合まで

ノビス島 / デオドラン島 / アルカポリス島 / レガリス島 / サンドロ島 / モルボンバ島 (明るい島:ノビス島、デオドラン島)

62 アルミラージ 性別 ♀

自然系/ランクE/Lv8

HP	MP	攻	守	早	賢
56	11	48	48	64	21

スキル:82 アサシン / 103 けものみち / 145 しゅびアップ　所持 27Pt

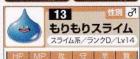
条件:物質系×3匹

時期 B 4ヵ所目のほこらまで

ノビス島 / デオドラン島 / アルカポリス島 / レガリス島 / サンドロ島 / モルボンバ島 (明るい島:ノビス島、レガリス島)

13 もりもりスライム 性別 ♂

スライム系/ランクD/Lv14

HP	MP	攻	守	早	賢
126	45	68	80	52	61

スキル:82 アサシン / 28 バギ&デイン / 148 すばやさアップ　所持 35Pt

条件:127 メタッピー

時期 C バトルGPゴールまで

ノビス島 / デオドラン島 / アルカポリス島 / レガリス島 / サンドロ島 / モルボンバ島 (明るい島:アルカポリス島、サンドロ島、モルボンバ島)

132 ボル 性別 ♀

物質系/ランクB/Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
144	39	139	166	101	73

スキル:82 アサシン / 63 ぼうぎょ / 145 しゅびアップ　所持 67Pt

条件:130 メタルハンター×2匹

カレン

どのモンスターもダンサーのスキルを持っているのが特徴。さらにメタルドラゴンは、スキルポイントを最初から100Ptも所持している。

時期	A 闘技場の特別試合まで	B 4ヵ所目のほこらまで	C バトルGPゴールまで
島	ノビス島、デオドラン島	ノビス島、デオドラン島、サンドロ島	デオドラン島、アルカポリス島
No.	32	9	44
名前	アルゴリザード	スライムナイト	メタルドラゴン
性別	♀	♂	♀
系統/ランク/Lv	ドラゴン系/ランクF/Lv3	スライム系/ランクD/Lv12	ドラゴン系/ランクC/Lv21
HP	38	70	186
MP	10	25	48
攻	33	80	152
守	21	88	186
早	30	88	94
賢	7	64	28
スキル	89 ダンサー 77 どくが 142 こうげきアップ	89 ダンサー 57 ホワイトファイター 142 こうげきアップ	89 ダンサー 82 アサシン 142 こうげきアップ
所持	0Pt	39Pt	100Pt
条件	117 フレイム	152 デザートデーモン	101 ダンビラムーチョ

スミス

交換条件になっているのは、ゾンビ系とくさったしたいのみ。スカウトでは仲間にできないコサックシープをもらえるのがうれしい。

時期	A 闘技場の特別試合まで	B 4ヵ所目のほこらまで	C バトルGPゴールまで
島	デオドラン島、レガリス島、サンドロ島	デオドラン島、レガリス島、サンドロ島	ノビス島、サンドロ島
No.	31	92	133
名前	いばらドラゴン	コサックシープ	ミミック
性別	♂	♀	♂
系統/ランク/Lv	ドラゴン系/ランクF/Lv11	魔獣系/ランクD/Lv17	物質系/ランクB/Lv20
HP	104	112	111
MP	12	38	33
攻	53	99	144
守	36	90	155
早	40	104	146
賢	31	77	26
スキル	104 アンデッド 77 どくが 142 こうげきアップ	104 アンデッド 95 ナイトメア 78 ホラー	104 アンデッド 95 ナイトメア 78 ホラー
所持	39Pt	67Pt	79Pt
条件	ゾンビ系×3匹	184 くさったしたい	184 くさったしたい×3匹

トライガー

全員がイエローファイターのスキルを持つ。さつじんいかりは、特殊配合でしか生まれず野生のものもいないため、ほかでは入手しづらい。

時期	A 闘技場の特別試合まで	B 4ヵ所目のほこらまで	C バトルGPゴールまで
島	ノビス島、デオドラン島	ノビス島、デオドラン島、モルボンバ島	レガリス島、サンドロ島
No.	87	125	157
名前	ブークプック	さつじんいかり	おおドラキー
性別	♂	♀	♂
系統/ランク/Lv	魔獣系/ランクF/Lv9	物質系/ランクD/Lv15	悪魔系/ランクC/Lv20
HP	60	80	186
MP	10	30	98
攻	43	96	129
守	38	151	118
早	42	38	143
賢	13	63	183
スキル	54 イエローファイター 89 ダンサー 91 あらくれ	54 イエローファイター 110 いしあたま 73 ガード	54 イエローファイター 16 イオ&ヒャド 159 ドルマガード
所持	27Pt	55Pt	79Pt
条件	自然系×3匹	65 ベビーパンサー	70 キラーパンサー

ベホイミン

もらえるモンスターは、すべてスライム系でHPかいふくのスキルを持っている。回復役がほしいときに交換を頼むといいだろう。

時期	A 闘技場の特別試合まで	B 4ヵ所目のほこらまで	C バトルGPゴールまで
島	レガリス島	アルカポリス島、モルボンバ島	デオドラン島、レガリス島、モルボンバ島
No.	4	12	17
名前	ホイミスライム	エンゼルスライム	ベホマスライム
性別	♀	♂	♀
系統/ランク/Lv	スライム系/ランクF/Lv4	スライム系/ランクD/Lv12	スライム系/ランクC/Lv17
HP	28	64	136
MP	28	38	98
攻	24	65	84
守	16	75	90
早	31	63	128
賢	45	65	125
スキル	59 HPかいふく 102 スラフォース 148 すばやさアップ	59 HPかいふく 61 いじょうかいふく 158 デインガード	59 HPかいふく 53 レッドファイター 151 かしこさアップ
所持	0Pt	39Pt	67Pt
条件	悪魔系×3匹	97 リリパット	188 しりょうのきし

ヘレン

どのモンスターも、ブリズニャンを1～3匹渡せば交換できる。ブリズニャンは、デオドラン島のダンジョンでスカウトすることが可能だ。

時期	A 闘技場の特別試合まで	B 4ヵ所目のほこらまで	C バトルGPゴールまで
島	デオドラン島、レガリス島、サンドロ島	デオドラン島、レガリス島、サンドロ島	ノビス島、デオドラン島
No.	91	93	70
名前	オーク	かくとうパンサー	キラーパンサー
性別	♂	♀	♂
系統/ランク/Lv	魔獣系/ランクE/Lv12	魔獣系/ランクD/Lv16	自然系/ランクC/Lv20
HP	88	134	201
MP	15	25	15
攻	50	94	138
守	40	75	136
早	26	100	148
賢	34	21	23
スキル	103 けものみち 64 しんそく 151 かしこさアップ	103 けものみち 64 しんそく 148 すばやさアップ	103 けものみち 64 しんそく 142 こうげきアップ
所持	39Pt	55Pt	79Pt
条件	64 ブリズニャン	64 ブリズニャン×2匹	64 ブリズニャン×3匹

マリネリス

ドラゴンとオクトセントリーは、スカウトだと仲間にしにくいモンスター。このマスターとモンスター交換をして手に入れよう。

時期	A 闘技場の特別試合まで	B 4ヵ所目のほこらまで	C バトルGPゴールまで
島	ノビス島、レガリス島	ノビス島、デオドラン島、レガリス島	ノビス島、レガリス島
No.	33	36	158
名前	いっかくりゅう	ドラゴン	オクトセントリー
性別	♂	♀	♂
系統/ランク/Lv	ドラゴン系/ランクE/Lv3	ドラゴン系/ランクD/Lv16	悪魔系/ランクC/Lv18
HP	42	188	132
MP	9	48	61
攻	32	106	114
守	20	101	128
早	30	76	54
賢	14	45	89
スキル	98 みずげい 93 じごせい 142 こうげきアップ	98 みずげい 106 ドラゴンスピリッツ 142 こうげきアップ	98 みずげい 50 ふうらいのけんぎ 145 しゅびアップ
所持	0Pt	55Pt	67Pt
条件	89 サーベルきつね	94 よるのていおう	159 あくましんかん

ライムス

交換条件としてスライム系のモンスターをほしがる。一方、もらえるモンスターは、かならずスラフォースのスキルを持つ。

時期 A 闘技場の特別試合まで
アルカポリス島 / サンドロ島

118 ブリザード 性別♂
物質系／ランクF／Lv5

HP	MP	攻	守	早	賢
84	16	35	30	30	12

スキル：102 スラフォース／56 ブルーファイター／25 バギ&ヒャド
所持：10Pt
条件：スライム系×3匹

時期 B 4ヵ所目のほこらまで
アルカポリス島 / サンドロ島 / モルボンバ島

39 ギャオース 性別♀
ドラゴン系／ランクD／Lv15

HP	MP	攻	守	早	賢
186	33	109	118	64	78

スキル：102 スラフォース／160 ウォーターガード／106 ドラゴンスピリッツ
所持：55Pt
条件：9 スライムナイト

時期 C バトルGPゴールまで
デオドラン島 / モルボンバ島

160 キラーアーマー 性別♂
悪魔系／ランクB／Lv

HP	MP	攻	守	早	賢
210	38	162	181	89	[illegible]

スキル：102 スラフォース／96 コールドスリープ／151 かしこさアップ
所持：100Pt
条件：16 キングスライム

リー

こちらのバトルレックスと交換してくれるダークナイトは、かえん2のスキルを最初から持っている、珍しいモンスターだ。

時期 A 闘技場の特別試合まで
アルカポリス島 / レガリス島 / サンドロ島

7 スライムカルゴ 性別♂
スライム系／ランクE／Lv12

HP	MP	攻	守	早	賢
32	15	34	88	26	12

スキル：40 かえん／65 MPかいふく／145 しゅびアップ
所持：39Pt
条件：ドラゴン系×2匹

時期 B 4ヵ所目のほこらまで
アルカポリス島 / レガリス島 / サンドロ島

124 ばくだんいわ 性別♂
物質系／ランクD／Lv15

HP	MP	攻	守	早	賢
70	16	74	118	45	35

スキル：40 かえん／93 じこぎせい／63 ぼうぎょ
所持：55Pt
条件：33 いっかくりゅう

時期 C バトルGPゴールまで
ノビス島 / アルカポリス島

20 ダークナイト 性別♂
スライム系／ランクB／Lv14

HP	MP	攻	守	早	賢
92	25	105	73	100	40

スキル：41 かえん2／58 ブラックファイター／148 すばやさアップ
所持：35Pt
条件：41 バトルレックス

BARの男女

アルカポリス島のBAR・ヘカーテでも、モンスターを交換してくれるマスターと会える。彼らとは、初対面でも交換できるのだ。

⬆夜にBAR・ヘカーテを訪れたときに、カウンターの前に立っている特定の人物とモンスターを交換できるのだ。

時期 B 4ヵ所目のほこらまで
アルカポリス島

31 いばらドラゴン 性別♂
ドラゴン系／ランクF／Lv11

HP	MP	攻	守	早	賢
122	12	65	36	40	31

スキル：40 かえん／77 どくが
所持：26Pt
条件：自然系×3匹

時期 C バトルGPゴールまで
アルカポリス島

3 スライムつむり 性別♀
スライム系／ランクF／Lv10

HP	MP	攻	守	早	賢
32	15	38	88	26	12

スキル：73 ガード／145 しゅびアップ
所持：18Pt
条件：魔獣系×3匹

寄り道情報 その4 3戦連続で勝ち抜いて賞品をもらおう！

闘技場

手に入るもの▶ 仲間 **アイテム** EXP

サンドロ島にある闘技場では、敵のチームと3戦連続で戦う腕試しのバトルに挑戦できる。勝ち抜けば賞品がもらえるので、パーティを鍛えてチャレンジしてみよう。

闘技場のルール　挑戦するランクによって対戦相手が異なる

サンドロ島の中央にあるテントで、覆面の男に話しかけて参加料を払えば、闘技場に出場できる。闘技場には、難しさによっていくつかのランクが用意されていて、挑戦するランクが高いほど、対戦するモンスターも強い。はじめはEランクしか選べないが、ひとつのランクを勝ち抜くと、つぎのランクへ挑戦できるようになるのだ。

闘技場では、3戦つづけて試合が行われるうえ、通常の戦闘とはちがって、右のような特別なルールがある。とくに、試合と試合のあいだにHPを回復できない点には注意しておきたい。

POINT 闘技場に挑戦すると……？

▶賞品としてアイテムが手に入る。ただし賞品がもらえるのは、ひとつのランクにつき1回だけ

■ 闘技場での試合の特別ルール

- 神獣がパーティにいるときは参加できない
- 試合と試合の合間に、HPを回復したりパーティメンバーを入れかえたりできない
- 「めいれい」「スカウト」「どうぐ」コマンドは使えない
- 「きけん」コマンドを選ぶと負けになる

ランクを決めて参加料を払う

⬆まずは、挑戦するランクを選ぶ。参加料を支払う必要があり、ランクが高いほど高額になる。

1〜3回戦を連続して戦う

⬆ランクを決めたらすぐに試合開始。3戦つづけて行われるので、先を見越して作戦を指示していこう。

1〜3回戦を勝ち抜くと

ランクごとの賞品をゲット

⬆そのランクをはじめて勝ち抜いたときには、賞品をもらえるのだ。

全滅または棄権すると

負けとなって終了

⬆全滅すると途中敗退となり、次回はまた1回戦から挑むことになる。

闘技場での戦いかた　どうやって回復するかを考えておく

闘技場に挑戦するときは、下記のようなモンスターでパーティを組むといい。なかでも重要なのが、HPを回復する特技だ。闘技場では、前の試合でダメージを受けたりチカラつきたりしても、そのままの状態でつぎの試合がはじまる。しかも、試合中は道具を使えないので、HPを回復する特技がないと、全滅する危険性が高くなるのだ。

←「めいれい[illegible]マンドが使え[illegible]ので、HPを[illegible]したいときは[illegible]のちだいじに[illegible]作戦を出そう。

■闘技場に挑戦するときにパーティへ入れておきたいモンスター

HPを回復する特技が使えるモンスター

例 ベホイミなどを覚えるスキルを持っている

生き返らせる特技が使えるモンスター

例 ザオラルなどを覚えるスキルを持っている

1ラウンド中に何度も行動できるモンスター

例 AI2かいこうどうやカウンターの特性を持っている

闘技場DATA　ランクごとの対戦相手

■データの見かた

①**ランク**……闘技場に挑戦するときに選ぶランク。ランクが高いほど対戦相手は強くなる。

②**参加料**……挑戦するときに必要な金額。

③**賞品**……そのランクの3回戦をはじめて勝ち抜いたときにもらえるアイテム。

④**モンスターのデータ**……闘技場で戦うモンスターのデータ。各項目の意味はP.55を参照。なお、闘技場では試合に勝ってもモンスターから経験値、ゴールド、アイテムは得られず、スカウトすることもできない。

Eランク　参加料 10G　賞品 いのちのきのみ

最初のランクだけあって、それほど強い相手はいない。1回戦では、おおさそりの攻撃でマヒしてしまうことがあるので、キアリクが使えると安心だ。

回戦	No.	モンスター	系/ランク/Lv	HP	MP	攻	守	早	賢	特技
1回戦	59	おおさそり	自然系/ランクF/Lv5	23	6	39	46	15	24	どくこうげき
1回戦	60	ぐんたいガニ	自然系/ランクF/Lv6	58	4	28	24	34	10	スカラ
1回戦	59	おおさそり	自然系/ランクF/Lv5	23	6	39	46	15	24	どくこうげき
2回戦	88	おおきづち	魔獣系/ランクF/Lv7	62	0	36	22	6	25	ためる
2回戦	86	いたずらもぐら	魔獣系/ランクF/Lv6	54	0	42	32	8	28	ためる、かぶとわり
2回戦	88	おおきづち	魔獣系/ランクF/Lv6	38	0	44	27	6	25	ためる
3回戦	180	スキッパー	ゾンビ系/ランクE/Lv7	64	8	48	36	34	26	ボミオス
3回戦	148	シーメーダ	悪魔系/ランクF/Lv6	52	10	35	29	88	52	ホイミ
3回戦	180	スキッパー	ゾンビ系/ランクE/Lv7	87	8	43	38	34	26	すなけむり

Dランク　参加料 50G　賞品 メタルネイル

2回戦への対策として、メラ系が弱点ではないモンスターでパーティを組んでおきたい。3回戦では、わかめおうじのメダパニダンスに注意。

回戦	No.	モンスター	系/ランク/Lv	HP	MP	攻	守	早	賢	特技
1回戦	145	ドラキー	悪魔系/ランクF/Lv8	77	16	53	39	156	56	ダークスパイク
1回戦	61	キメラ	自然系/ランクF/Lv9	102	16	62	48	18	20	マヌーサ、ひのいき
1回戦	145	ドラキー	悪魔系/ランクF/Lv8	77	25	53	39	142	98	ドルマ
2回戦	174	メラゴースト	ゾンビ系/ランクF/Lv8	107	50	56	42	121	90	かえんぎり、メラ
2回戦	117	フレイム	物質系/ランクF/Lv10	148	22	60	56	106	94	メラ、イオ
2回戦	174	メラゴースト	ゾンビ系/ランクF/Lv8	107	54	56	42	70	113	ぼうぎょ、ひのいき
3回戦	31	いばらドラゴン	ドラゴン系/ランクF/Lv10	142	10	68	38	88	117	ハートブレイク
3回戦	121	わかめおうじ	物質系/ランクE/Lv12	166	16	82	52	30	132	メダパニダンス
3回戦	31	いばらドラゴン	ドラゴン系/ランクF/Lv10	124	12	84	49	88	117	マヒこうげき

Cランク

参加料 100G
賞品 マデュライト(※1)

このあたりから、相手の能力値がかなり高くなってくる。勝ち目がない 思ったら、配合を利用して能力値の高い仲間を加えてから再挑戦しよう

※1……すでにマデュライトを10個集めていたときは、せかいじゅ

回戦	No.	名前	系統/ランク/Lv	HP	MP	攻	守	早	賢	特技
1回戦	115	わらいぶくろ	物質系/ランクF/Lv12	165	43	111	60	1	97	メラミ、たいあたり
1回戦	177	マドハンド	ゾンビ系/ランクE/Lv11	135	4	100	55	1	148	たいあたり
1回戦	120	おどるほうせき	物質系/ランクE/Lv11	135	36	100	55	10	111	ハッスルダンス
2回戦	12	エンゼルスライム	スライム系/ランクD/Lv12	128	108	108	110	153	154	バギマ
2回戦	1	スライム	スライム系/ランクF/Lv14	153	15	122	138	100	99	まじんぎり、かぶとわり
2回戦	4	ホイミスライム	スライム系/ランクF/Lv1[illegible]	144	15	108	110	184	106	スクルト、ピオリム、ホイミ
3回戦	89	サーベルきつね	魔獣系/ランクE/Lv14	220	35	163	74	198	119	しっぷうづき、しんくうぎり、いなずまぎり
3回戦	181	ぼうれいけんし	ゾンビ系/ランクD/Lv13	180	22	124	70	98	88	アサシンアタック、ダークスパイク
3回戦	90	ワンダーフール	魔獣系/ランクE/Lv16	234	28	146	86	134	67	マヒこうげき、マヌーサぎり

Bランク

参加料 500G
賞品 ♀のつえ

こちらに状態異常を発生させる特技を使ってくる相手が多い。ラリホー マジックバリアといった、補助用の特技をうまく活用したいところだ。

回戦	No.	名前	系統/ランク/Lv	HP	MP	攻	守	早	賢	特技
1回戦	72	はさみくわがた	自然系/ランクC/Lv16	168	18	112	78	182	124	ベホイミ、リホイミ
1回戦	80	ヘラクレイザー	自然系/ランクS/Lv18	212	6	152	90	107	94	まじんぎり、ためる、ためる(4段階)
1回戦	72	はさみくわがた	自然系/ランクC/Lv16	168	35	125	97	161	124	バイキルト、ルカナン、ダウン
2回戦	151	じんめんガエル	悪魔系/ランクE/Lv10	206	8	132	82	222	143	みかわしきゃく、メダパニダンス、マホトラおどり
2回戦	154	くびかりぞく	悪魔系/ランクD/Lv12	288	30	150	98	103	99	ダークスパイク、いなずまぎり、ギガスラッシュ
2回戦	153	びっくりサタン	悪魔系/ランクD/Lv10	224	50	126	94	183	305	さそうおどり、マホトラおどり、ハッスルダンス、イオラ
3回戦	93	かくとうパンサー	魔獣系/ランクD/Lv19	285	48	148	111	167	152	おたけび、かえんぎり、れっぱざん、かぶとわり、まじんぎり
3回戦	70	キラーパンサー	自然系/ランクC/Lv18	262	40	166	113	268	145	しっぷうづき
3回戦	93	かくとうパンサー	魔獣系/ランクD/Lv19	285	48	148	111	167	152	すなけむり、さみだれぎり、だつりょくぎり、ねむりこうげき

Aランク

参加料 1000G
賞品 ドラゴンテイル

1回戦の相手はカウンターの特性を持っているため、呪文や息などの反撃されない特技が使えると有利。2回戦では相手の呪文を封じておきたい。

回戦	No.	名前	系統/ランク/Lv	HP	MP	攻	守	早	賢	特技
1回戦	178	エビルドライブ	ゾンビ系/ランクE/Lv20	296	30	198	128	280	134	マジックバリア、バイキルト
1回戦	189	ボーンナイト	ゾンビ系/ランクB/Lv22	222	141	225	138	104	186	マホトーン、イオナズン
1回戦	178	エビルドライブ	ゾンビ系/ランクE/Lv20	296	138	198	128	280	134	あまいいき、やけつくいき、ぶきみなひかり、かえんのいき、こごえるふぶき
2回戦	123	ひとくいばこ	物質系/ランクD/Lv21	243	2	174	154	312	144	メガンテ
2回戦	139	トラップボックス	物質系/ランクS/Lv25	312	27	198	211	196	200	もうどくぎり、マヒこうげき、ザオリク
2回戦	133	ミミック	物質系/ランクB/Lv23	276	80	188	176	267	178	メラゾーマ、イオナズン
3回戦	140	キラーマシン	物質系/ランクS/Lv24	298	12	144	182	87	114	ねむりこうげき、メダパニぎり
3回戦	141	バベルボブル	物質系/ランクS/Lv26	328	0	168	198	134	188	(なし)
3回戦	140	キラーマシン	物質系/ランクS/Lv24	298	20	144	182	87	114	フールシュート、ポミエアタック、だつりょくぎり、かぶとわり

Sランク

参加料 2000G
賞品 ゴールドカード

どのモンスターも、攻撃力がとても高い。大ダメージを受ける可能性があるので、HPや守備力の高いモンスターでパーティを組んでおこう。

回戦	No.	名前	系統/ランク/Lv	HP	MP	攻	守	早	賢	特技
1回戦	160	キラーアーマー	悪魔系/ランクB/Lv25	298	34	236	148	111	233	ブレスクラッシュ、ダークスパイク、いなずまぎり、れっぱざん
1回戦	185	さまようよろい	ゾンビ系/ランクC/Lv25	268	48	249	134	111	206	ベホマラー
1回戦	194	ピサロナイト	ゾンビ系/ランクA/Lv28	328	39	284	168	111	245	マホトーン、ぶきみなひかり、さみだれぎり
2回戦	152	デザートデーモン	悪魔系/ランクD/Lv25	277	30	252	158	238	243	すなけむり、バギマ、マジックハック、マホトーン
2回戦	162	アークデーモン	悪魔系/ランクB/Lv26	262	70	304	172	316	286	メダパーニャ、イオラ
2回戦	167	ベリアル	悪魔系/ランクA/Lv28	304	135	266	168	98	312	ためる、イオナズン
3回戦	104	ギガンテス	魔獣系/ランクA/Lv28	388	3	307	68	1	1	まじんぎり、マホトーン
3回戦	109	アトラス	魔獣系/ランクS/Lv30	315	8	358	82	1	48	まじんぎり
3回戦	104	ギガンテス	魔獣系/ランクA/Lv28	388	0	307	68	1	1	(なし)

スライムを倒してメタルエリアを目指そう！

マダムン・ガーデン

手に入るもの▶ 仲間 アイテム EXP

マダム・デオドラが所有する巨大な庭園、マダムン・ガーデン。ここでは、庭に放たれたスライムを制限時間内に倒すというゲームに挑戦できるのだ。

マダムン・ガーデンのルール　指定された数のスライムを制限時間内に倒せ

デオドラン島にあるマダムの館で黒服の係員に話しかけると、マダムン・ガーデンに挑戦できる。このゲームは、決められたエリアで制限時間内に規定数のスライムを倒す、というもの。マダムン・ガーデンには4つのエリアがあり、右下のような流れで順番に開放されていく。みわくのメタルエリアを目指して、各エリアをクリアしていこう。

←残り秒数は、画面の右上に表示される。戦闘中も時間は過ぎていくので、戦いは早めに終わらせよう。

マダムン・ガーデンの地図

POINT マダムン・ガーデンに挑戦すると……？

- エリアをクリアするごとに、デオドラン島で移動できる範囲が広がる
- みわくのメタルエリアに行けば、メタルスライム、はぐれメタル、メタルキングと戦って、経験値を大量にかせいだりスカウトしたりできる

マダムン・ガーデンの流れ

第1段階 マダムのまなざしエリア
130秒以内にスライムを9匹倒すと、マダムのほうようエリアが開放される

↓

第2段階 マダムのほうようエリアが追加
220秒以内にスライムを15匹倒すと、マダムのくちづけエリアが開放される

↓

バトルGPをゴールする

↓

第3段階 マダムのくちづけエリアが追加
300秒以内にスライムを規定の数だけ倒すと、みわくのメタルエリアに入れる。スライムを倒す数は、最初は15匹だが、1回クリアするごとに1匹ずつ増え、最終的には24匹になる

↓

ごほうび みわくのメタルエリア
150秒間、メタルボディのモンスターたちと戦える。時間が過ぎると、マダムのくちづけエリアを再度クリアするまでは入れなくなる

マダムン・ガーデンのエリア　メタルエリアでは経験値を大量獲得するチャンス

マダムン・ガーデンでは、みわくのメタルエリアとそれ以外のエリアで戦いかたを変える必要がある。下記のアドバイスを参考にしながら挑戦してほしい。たとえ戦闘中に残り時間がゼロになってしまっても、その戦闘が終わるまではマダムン・ガーデンが続行されるので、最後まであきらめないというのも大事なことだ。

「マダムの○○エリア」での戦いかた

バギ系やイオ系などの呪文を使ったりムチを装備したりして、敵全体を攻撃していこう。アストロンを唱えるスライムもいるので、しっぷうづきが使えると万全だ。なお、マダムのくちづけエリアでは、たまにメタルスライムが現れるが、倒しても「スライムを倒した数」は増えない。

←情報画面を開いているあいだは時間が経過しない。HPの回復などは、急がなくても大丈夫。

「みわくのメタルエリア」での戦いかた

制限時間が短いため、倒せそうな敵だけに狙いをしぼろう。メタルスライムたちは最初のラウンドには逃げないので、そのあいだにダメージを与えていきたい。「メタルハンター」や「AI2かいこうどう」の特性を持っていたり、メタルボディに与えるダメージが増える武器を装備していたりする仲間で挑むといいだろう。ちなみに、メタルスライムとはぐれメタルは、いったん倒しても、離れた場所で別の敵と戦えばふたたび現れる。

←メタルスライムたちは逃げまわるので、特技のステルスを使って近づこう。

➡メタルキングはエリアの一番奥にいる。手前の橋を下ろして水路を渡ること。

マダムン・ガーデンDATA　マダムン・ガーデンで現れるモンスター

1 スライム
スライム系／ランクF／Lv15

HP	MP	攻	守	早	賢
23	※1	41	26	※1	34

特技 (※1)
EXP 0　ゴールド 8　スカウト ―
道具 ―
スキル ―

10 メタルスライム
スライム系／ランクD／Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
4	255	22	999	255	100

特技 メラ
EXP 3072　ゴールド 10　スカウト ♥♡♡
道具 すばやさのたね／★まもりのたね
スキル 102 スラフォース、148 すばやさアップ

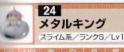
18 はぐれメタル
スライム系／ランクC／Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
12	255	74	999	255	152

特技 メラミ
EXP 30072　ゴールド 40　スカウト ♥♡♡
道具 すばやさのたね／★まもりのたね
スキル 90 ダイナマイト、148 すばやさアップ

24 メタルキング
スライム系／ランクS／Lv1

HP	MP	攻	守	早	賢
35	255	118	999	352	255

特技 メラゾーマ
EXP 65530　ゴールド 150　スカウト ♥♡♡
道具 すばやさのたね／★まもりのたね
スキル 16 イオ&ヒャド、148 すばやさアップ

※各項目の意味はP.55を参照
※1……スライムには以下の種類がいる
①MPが0または255、すばやさが50で、特技を使わないスライム
②MPが255、すばやさが76で、特技を使わないスライム
③MPが0、すばやさが90で、特技を使わずにあまり攻撃してこないスライム
④MPが255、すばやさが50で、アストロンを使うスライム

寄り道情報 6 モンスター同士をお見合いさせて配合しよう!

お見合いセンター

手に入るもの▶ 仲間 アイテム EXP

アルカポリス島のデパートの2階にあるお見合いセンターでは、相手を選んで仲間のモンスターと配合ができる。こまめに通えば、理想のお相手が見つかるかも?

お見合いセンターの内容　5匹のなかから配合する相手を選ぶ

お見合いセンターには5匹のモンスターが登録されていて、手持ちのモンスターとお見合い(配合)させることができる。お見合いしたモンスターはいなくなり、生まれた子どもが新しく仲間になるのだ。ただしお見合いは、相手が出している条件を満たすモンスターしかできないので注意しよう。

お見合いセンターでの注意点

- 性別が⚥のモンスターは、お見合いさせることができない
- てんせいのつえ、♂のつえ、♀のつえを装備していると、それらの効果が現れる
- 基本的に、登録されているモンスターは、一度お見合いをするとセンターからいなくなる

POINT お見合いをすると……?

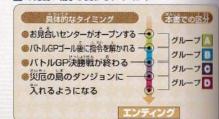
- 親を1匹用意するだけで配合ができる
- 特殊配合を手軽に利用できる
- お見合い相手が持っているスキルを、生まれた子どもに受け継がせて手に入れることができる

←お見合いする相手を選ぶと、配合の画面に切りかわり、仲間のなかから条件に合ったモンスターを選ぶ。

お見合いできる相手　登録されているモンスターは時期によって変化する

冒険を進めると、お見合いセンターに登録されているモンスターの顔ぶれが変わっていく。はじめは低いランクのモンスターしか相手に選べないが、冒険が進むと高いランクのモンスターとお見合いできるようになり、生まれる子どものランクもより高くなるのだ。そのかわり、お見合いの条件は厳しくなっていくので、スカウトや配合を利用して相手にふさわしいモンスターを用意しよう。

←どの時期も、最初は5匹のお見合い相手がセンターに登録されている。

お見合い相手が変わるタイミング

お見合いしたいモンスター　失敗しないお見合い相手の選びかた

お見合いセンターで選べる相手のなかには、出された条件に合うモンスターと配合すると、特殊配合になって特定の種族が生まれるものもいる。これを利用して、ほしい種族を手軽に入手することもできるのだ。また、相手が持っているスキルを子どもに受け継がせて手に入れる、という目的でお見合いさせるのもいいだろう。

←配合の画面でお見合い相手を選ぶと、能力値やスキル、ランクなどを確認できるので、参考にしよう。

お見合いセンターの利用方法

●ほしい種族を手に入れるためにお見合いする

例 かくとうパンサーを手に入れたいとき

お見合いセンター

01 オーク♀

×

手持ち

自然系 ランクF♂

93 かくとうパンサー

●ほしいスキルを手に入れるためにお見合いする

例 回復用の特技を覚えるスキルを手に入れたいとき

お見合いセンター

4 ホイミスライム♂

×

手持ち

ランクC ♀

いじょうかいふく や HPかいふく を受け継いだモンスター

お見合いセンターDATA ⟷ お見合いセンターに登録されている相手

データの見かた

①グループ……お見合いできる時期ごとにわけたグループ。

②モンスターのデータ……お見合いできるモンスターのデータ。各項目の意味はP.55を参照。

③性別……お見合いできるモンスターの性別。

④スキル……お見合いできるモンスターが持っているスキル。【 】内は、そのスキルに振りわけられているスキルポイント。

⑤所持……お見合いできるモンスターが持っている、まだ振りわけていないスキルポイント。

⑥条件……こちらからお見合いに出すモンスター。

⑦配合例……お見合いで生まれる子どもの例。こちらから出したモンスターによって子どもの種族が変わる場合に記載している。

⑧子ども……お見合いで生まれる子ども。特定の種族がかならず生まれる場合に記載している。

グループ A

バトルGPゴール後に指令を解かれるまで

かくとうパンサーが必要になったときは、おおさそりやキメラなどの♂をスカウトしてきて、オークとお見合いをさせるといい。おどるほうせきとのお見合いで生まれるひとくいばこは、♂ならグループBのくさったしたいのお見合い相手にできる。

31 いばらドラゴン　性別 ♀
ドラゴン系／ランクF／Lv10

HP	MP	攻	守	早	賢
37	32	30	28	36	35

スキル：40 かえん【10Pt】／142 こうげきアップ【10Pt】　所持 10Pt
条件：ゾンビ系ランクE♂
子ども：ゾンビ系ランクE～D／ドラゴン系ランクE～D／34 ドラゴンブッシュ

91 オーク　性別
魔獣系／ランクE／Lv1[illegible]

HP	MP	攻	守	早	賢
82	30	139	24	33	[illegible]

スキル：64 しんそく【10Pt】／142 こうげきアップ【30Pt】／148 すばやさアップ【10Pt】　所持 [illegible]
条件：自然系ランクF♂
子ども：65 ベビーパンサー／93 かくとうパンサー／ドラゴン系ランクF～E

4 ホイミスライム　性別 ♂
スライム系／ランクF／Lv16

HP	MP	攻	守	早	賢
36	98	42	37	150	189

スキル：61 いじょうかいふく【10Pt】／59 HPかいふく【30Pt】　所持 16Pt
条件：ランクC♀
配合例：
- 相手が185 さまようよろいだと→17 ベホマスライム　など
- 相手が130 メタルハンターだと→19 ダークスライム　など

153 びっくりサタン　性別 ♂
悪魔系／ランクD／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
88	32	67	58	46	52

スキル：83 ハンター【20Pt】／145 しゅびアップ【30Pt】　所持 18Pt
条件：149 ベビーサタン♀
子ども：152 デザートデーモン

120 おどるほうせき　性別
物質系／ランクE／Lv1[illegible]

HP	MP	攻	守	早	賢
108	20	49	111	98	[illegible]

スキル：89 ダンサー【20Pt】／148 すばやさアップ【20Pt】　所持 [illegible]
条件：120 おどるほうせき♀
子ども：123 ひとくいばこ

グループ B

バトルGP決勝戦が終わるまで

ドラゴンソルジャーとお見合いする前には、どんな種族が生まれるか、親の組み合わせをいろいろと試しておきたい。また、仲間に♀のメタルスライムがいるなら、メタルスライム同士でお見合いさせて、はぐれメタルを生み出すのもいいだろう。

184 くさったしたい　性別 ♀
ゾンビ系／ランクC／Lv22

HP	MP	攻	守	早	賢
92	44	96	84	38	58

スキル：79 ためいき【20Pt】／145 しゅびアップ【30Pt】　所持 22Pt
条件：物質系ランクD♂
子ども：129 リンリン／185 さまようよろい／スライム系ランクD

43 ドラゴンソルジャー　性別
ドラゴン系／ランクC／Lv[illegible]

HP	MP	攻	守	早	賢
178	23	147	102	144	[illegible]

スキル：97 ゆうき【10Pt】／142 こうげきアップ【30Pt】　所持 [illegible]
条件：ランクC♀
子ども：46 ヘルダイバー／ランクC～B／ランクC～B

155 レッサーデーモン　性別 ♂
悪魔系／ランクD／Lv19

HP	MP	攻	守	早	賢
99	46	99	73	118	52

スキル：68 ジャミング【10Pt】／148 すばやさアップ【20Pt】　所持 19Pt
条件：魔獣系ランクD♀
子ども：156 サイレス／97 リリパット／98 ガーゴイル

178 エビルドライブ　性別 ♀
ゾンビ系／ランクE／Lv24

HP	MP	攻	守	早	賢
124	28	127	99	46	22

スキル：80 ふういんのわざ【10Pt】／46 ブレス【20Pt】　所持 24Pt
条件：185 さまようよろい♂
子ども：189 ボーンナイト

10 メタルスライム　性別
スライム系／ランクD／Lv[illegible]

HP	MP	攻	守	早	賢
6	35	52	159	168	[illegible]

スキル：102 スラフォース【20Pt】／1 メラ&イオ【10Pt】／148 すばやさアップ【10Pt】　所持 [illegible]
条件：10 メタルスライム♀
子ども：18 はぐれメタル

グループ C

[illegible]の島のダンジョンに入れるようになるまで

わかめおうじ、メタルハンター、デザートデーモンの3匹は、特定のモンスターとお見合いすると特殊配合になる。とくに、わかめおうじとのお見合いで生まれるフラワーゾンビはランクAなので、お見合い以外の通常の配合でも重宝するはずだ。

121 わかめおうじ　性別 ♂
物質系／ランクE／Lv27

HP	MP	攻	守	早	賢
212	56	163	146	94	86

スキル：60 ぜんたいかいふく【20Pt】／65 MPかいふく【10Pt】　所持 27Pt
条件：ゾンビ系♀
配合例：
- 相手が187 ソードファントムか188 しりょうのきしだと→192 フラワーゾンビ

130 メタルハンター　性別 ♀
物質系／ランクC／Lv17

HP	MP	攻	守	早	賢
184	35	72	81	70	33

スキル：83 ハンター【21Pt】／145 しゅびアップ【30Pt】　所持 17Pt
条件：ドラゴン系ランクD♂
配合例：
- 相手が40 ダースドラゴンだと→44 メタルドラゴン
- 相手が36 ドラゴンだと→43 ドラゴンソルジャー　など

69 ヘルコンドル　性別 ♀
自然系／ランクC／Lv17

HP	MP	攻	守	早	賢
[illegible]	80	242	31	33	17

スキル：[illegible] ぜんたいかいふく【20Pt】／[illegible] こうげきアップ【17Pt】　所持 17Pt
条件：[illegible] ギャオース♂
子ども：[illegible] ヘルダイバー

11 メタルライダー　性別 ♂
スライム系／ランクD／Lv26

HP	MP	攻	守	早	賢
168	159	92	224	277	63

スキル：93 じこぎせい【10Pt】／72 VSメタル【57Pt】　所持 26Pt
条件：130 メタルハンター♀
子ども：19 ダークスライム／131 パペットこぞう／155 レッサーデーモン

152 デザートデーモン　性別 ♂
悪魔系／ランクD／Lv24

HP	MP	攻	守	早	賢
189	75	129	118	90	58

スキル：19 イオ&デイン【24Pt】／31 バギ&ドルマ【24Pt】　所持 24Pt
条件：ランクC♀
配合例：
- 相手が101 ダンビラムーチョだと→162 アークデーモン
- 相手が184 くさったしたいだと→158 オクトセントリー　など

グループ D

エンディングを迎えるまで

♀のガルーダやアンクルホーンを用意できれば、ギガンテスとのお見合いでアトラスを誕生させることが可能。キングスライムは、お見合いの相手をデスファレーナにすればスライムベホマズン、コングヘッドにすればバブルキングが生み出せる。

104 ギガンテス　性別 ♂
魔獣系／ランクA／Lv27

HP	MP	攻	守	早	賢
284	12	123	42	22	23

スキル：56 ブルーファイター【20Pt】／22 イオ&ドルマ【30Pt】／143 こうげきアップ2【30Pt】　所持 27Pt
条件：ランクA♀
配合例：
- 相手が79 ガルーダか105 アンクルホーンだと→109 アトラス
- 相手が107 バッファロンだと→163 ボストロール

131 パペットこぞう　性別 ♀
物質系／ランクC／Lv28

HP	MP	攻	守	早	賢
180	146	138	112	51	118

スキル：95 ナイトメア【10Pt】／61 いじょうかいふく【30Pt】／152 かしこさアップ2【21Pt】　所持 28Pt
条件：159 あくましんかん♂
子ども：161 なぞのしんかん

16 キングスライム　性別 ♀
スライム系／ランクC／Lv27

HP	MP	攻	守	早	賢
126	94	76	85	23	30

スキル：173 こんらんガード【20Pt】／170 まふうじガード【20Pt】　所持 27Pt
条件：自然系ランクB♂
子ども：自然系ランクB～A／スライム系ランクB～A／43 ドラゴンソルジャー

44 メタルドラゴン　性別 ♂
ドラゴン系／ランクC／Lv25

HP	MP	攻	守	早	賢
162	46	135	142	35	81

スキル：164 ほのおブレスガード【20Pt】／165 ふぶきブレスガード【20Pt】　所持 25Pt
条件：50 グレイトドラゴン♀
子ども：51 メカバーン

158 オクトセントリー　性別 ♀
悪魔系／ランクC／Lv19

HP	MP	攻	守	早	賢
118	30	84	88	20	39

スキル：50 ふうらいのけんぎ【10Pt】／35 ヒャド&デイン2【20Pt】　所持 19Pt
条件：悪魔系ランクA♂
子ども：166 まおうのつかい

寄り道情報 7 航路で襲ってくる海賊を退治しよう！

海賊襲来

手に入るもの 仲間 アイテム EXP

最近、夜になるとグランプール諸島のあちこちに海賊が出没して、水上バイクで移動中のマスターたちを襲っているらしい。冒険中に出会ったら返り討ちにしてやろう。

海賊襲来の内容　航路を進んでいるときに海賊がやってくる

夜に特定の島と島のあいだを水上バイクで移動していると、キャプテン・クロウ率いる海賊団が姿を現し、手下たちとの戦闘になることがある。この戦いに勝つと海賊たちは去っていくものの、右の地図のような順番で出没場所を移しながら、何度も襲ってくるのだ。

←その時点でどの航路に海賊が出没するか知りたいときは、Gピットのサロンで掲示板を見てみよう。

POINT 海賊を退治すると……？

- 同じ種族の野生のモンスターよりも多くの経験値を得られる
- 最後まで戦うと、ほかでは手に入らないモンスターが仲間になる

海賊が出没する航路の順番

海賊との戦いの流れ　海賊団は5回現れる

海賊団が現れたときに戦う相手は、襲ってきた回数によって変わる。5回目の戦闘で勝つと、それ以降は海賊が現れなくなるので、安全な海を取りもどすためにも勝利を目指そう。

海賊との戦闘の特別ルール

- 「スカウト」「にげる」コマンドが使えない

第1戦 レガリス島～モルボンバ島

出現モンスター　サーベルきつね＋びっくりサタン×2

戦闘がはじまったら、攻撃力の高いサーベルきつねを集中攻撃して、早めに倒すといい。それほど苦戦しないはずだが、どのモンスターもホイミを使ってHPを回復できるので、油断は禁物だ。

第2戦 アルカポリス島～サンドロ島

出現モンスター　ガーゴイル＋サーベルきつね×2

ガーゴイルのほうが攻撃力は低いが、ルカナンやさみだれぎりを使ってくることを考えると、サーベルきつねよりも先に倒しておきたい。マホトーンなどで呪文を封じていけば、より安全に戦えるだろう。

第3戦 ヨッドムア島～レガリス島

出現モンスター　オクトセントリー＋ガーゴイル×2

危険な特技を使うガーゴイルたちを倒してから、オクトセントリーを攻撃しよう。オクトセントリーはヒャド系の特技であるブリザーラッシュを使ってくるため、ヒャド系に耐性を持つモンスターをパーティメンバーに加えておくといい。

←ガーゴイルは、しっぷうづきで攻撃してくることがある。HPの回復は早めに行っておきたい。

第4戦 サンドロ島～デオドラン島

出現モンスター　グラコス

現れる敵は1匹しかいないものの、これまでの相手よりもかなり強い。特技のてっぽうみずでは、味方全員が80前後のダメージを受けるので、残りHPはつねに100以上にしておこう。無事にグラコスを倒すことができれば、ハルベルトが手に入る。

←ディアノーグやエビラなど、水系を吸収できるモンスターでパーティを組めば、有利に戦える。

第5戦 ノビス島～レガリス島

出現モンスター　キャプテン・クロウ

第5戦では、ついにキャプテン・クロウとの戦いになる。キャプテン・クロウは、テンションを上げてからさみだれぎりを使うことがあるため、相手がテンションを上げたら、防御してダメージを軽減するようにしたい。なお、仲間が99匹以上いるあいだは、海賊が現れず第5戦ができないので注意しよう。

←HPは多いが、守備力はそれほど高くない。戦闘に勝てば、チェーンクロスを入手することができる。

海賊襲来DATA　海賊との戦闘で現れるモンスター

89 サーベルきつね　魔獣系／ランクE／Lv23

HP	MP	攻	守	早	賢
186	30	164	118	188	30

特技 ●マホトーン ●ホイミ ●しっぷうづき ●ダウン
EXP (※1) ゴールド (※1) スカウト —
道具 レイピア

153 びっくりサタン　悪魔系／ランクD／Lv9

HP	MP	攻	守	早	賢
134	55	98	54	15	45

特技 ●さそうおどり ●ふしぎなおどり ●ホイミ
EXP 1000 ゴールド 100 スカウト —
道具 まほうのせいすい

98 ガーゴイル　魔獣系／ランクC／Lv18

HP	MP	攻	守	早	賢
110	50	142	146	154	128

特技 ●さみだれぎり ●ルカナン ●バイキルト ●しっぷうづき
EXP (※2) ゴールド (※2) スカウト —
道具 はがねのつるぎ／★かしこさのたね

158 オクトセントリー　悪魔系／ランクC／Lv26

HP	MP	攻	守	早	賢
275	48	197	98	175	42

特技 ●ブリザーラッシュ ●だつりょくぎり
EXP 2000 ゴールド 300 スカウト —
道具 ワイルドスピア

165 グラコス　悪魔系／ランクA／Lv32

HP	MP	攻	守	早	賢
985	255	244	205	136	99

特技 ●てっぽうみず
EXP 5000 ゴールド 1200 スカウト —
道具 ハルベルト

198 キャプテン・クロウ　ゾンビ系／ランクS／Lv34

HP	MP	攻	守	早	賢
2005	255	360	126	268	112

特技 ●ためる ●ためる(2段階) ●さみだれぎり
EXP 10000 ゴールド 1500 スカウト —
道具 チェーンクロス

※1……第1戦ではEXPが1000、ゴールドが100。第2戦ではEXPが1500、ゴールドが200
※2……第2戦ではEXPが1500、ゴールドが200。第3戦ではEXPが2000、ゴールドが300

DQM-Joker ドラゴンクエストモンスターズジョーカー ㊙情報 PART 3

ひみつの宝箱

成長する特技をまとめて紹介！

P.33で解説したとおり、特技には成長していくものがある。特技が成長すると、以前のものは使えなくなるが、与えるダメージ量が増えたり、対象が1体から全体になったりと、より強力になるのだ。該当する特技は右と下の表の30組。なお、スキルによっては、成長する特技の一部の段階を覚えないものもある。

↑成長後の特技を覚えている場合、別のスキルを上げても、成長前の特技は覚えない。

◆2段階に成長する特技

1段階目	2段階目	成長の内容
かえんぎり	れんごくぎり	与えるダメージ量が増える
れっぱざん	ばくれんざん	与えるダメージ量が増える
しんくうぎり	ふうじんぎり	与えるダメージ量が増える
ひょうけつぎり	ブリザーラッシュ	与えるダメージ量が増える
ホーリーエッジ	ホーリーラッシュ	与えるダメージ量が増える
ギガスラッシュ	ギガブレイク	対象が全体になる
ダークスパイク	ダークマッシャー	与えるダメージ量が増える
いなずまぎり	らいじんぎり	与えるダメージ量が増える
どくこうげき	もうどくぎり	猛毒に冒すようになる
ザキ	ザラキ	対象が全体になる
マホトム	マホトーン	対象が全体になる
メダパニ	メダパーニャ	対象が全体になり、効きやすくなる
ラリホー	ラリホーマ	対象が全体になり、効きやすくなる
どくのいき	もうどくのいき	猛毒に冒すようになり、効きやすくなる
ふしぎなおどり	マホトラおどり	MPを吸収するようになり、効きやすくなる
ベホマラー	ベホマズン	全回復するようになる
ザオラル	ザオリク	失敗しなくなり、全回復するようになる

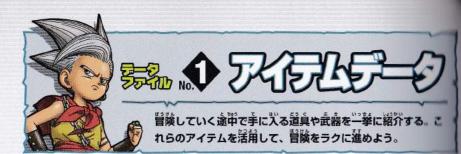
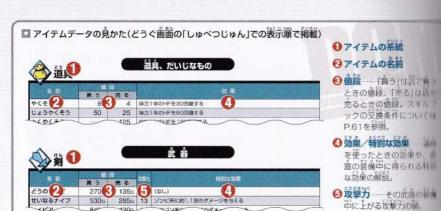
◆3〜4段階に成長する特技

1段階目	2段階目	3段階目	4段階目	成長の内容
メラ	メラミ	メラゾーマ	メラガイアー	与えるダメージ量が増える
イオ	イオラ	イオナズン	イオグランデ	与えるダメージ量が増える
バギ	バギマ	バギクロス	バギムーチョ	与えるダメージ量が増える
ヒャド	ヒャダルコ	マヒャド	マヒャデドス	対象が全体になり、与えるダメージ量が増える
デイン	ライデイン	ギガデイン	ジゴデイン	与えるダメージ量が増える
ドルマ	ドルクマ	ドルモーア	ドルマドン	与えるダメージ量が増える
ひのいき	かえんのいき	はげしいほのお	しゃくねつ	与えるダメージ量が増える
つめたいいき	こおりのいき	こごえるふぶき	かがやくいき	与えるダメージ量が増える
みずしぶき	てっぽうみず	つなみ	—	対象が全体になり、与えるダメージ量が増える
ほうでん	いなずま	ジゴスパーク	—	対象が全体になり、与えるダメージ量が増える
はっか	おにび	かえんりゅう	—	対象が全体になり、与えるダメージ量が増える
いわなげ	じひびき	がんせきおとし	—	対象が全体になり、与えるダメージ量が増える
ホイミ	ベホイミ	ベホマ	—	HPの回復量が増える

CHAPTER 4 冒険に役立つデータファイル

データファイル No.1 アイテムデータ

冒険していく途中で手に入る道具や武器を一挙に紹介する。これらのアイテムを活用して、冒険をラクに進めよう。

道具

名前	値段		効果
	買う	売る	
やくそう	8G	4G	味方1体のHPを30回復する
じょうやくそう	50G	25G	味方1体のHPを60回復する
とくやくそう	—	125G	味方1体のHPを120回復する
とくじょうやくそう	600G	300G	味方全体のHPを30回復する
せかいじゅのしずく	?	1500G	味方全体のHPを100～120回復する
まほうのせいすい	300G	150G	味方1体のMPを30回復する
けんじゃのせいすい	750G	375G	味方1体のMPを90回復する
エルフのせいすい	?	630G	味方1体のMPを完全に回復する
せかいじゅのは	1500G	750G	味方1体を生き返らせて、HPを最大値の半分回復する
どくけしそう	10G	5G	味方1体の毒、猛毒を解く。キアリーと同じ効果
まんげつそう	30G	15G	味方1体のマヒを解く
ばんのうぐすり	550G	275G	味方1体の毒、猛毒、マヒ、眠り、混乱を解く
まふうじのこな	100G	50G	敵1体の呪文を封じる。マホトムと同じ効果
バイキルミン	900G	450G	味方1体の直接打撃で与えるダメージを2倍に増やす。バイキルトと同じ効果
まどうしのコイン	310G	155G	味方1体が受けるほとんどの特技を効きにくくする
だいまどうのコイン	960G	480G	味方全体が受けるほとんどの特技を効きにくくする。マジックバリアと同じ効果
バーハドリンク	350G	175G	味方1体が息で受けるダメージを半分に減らす
フバーハボトル	1050G	525G	味方全体が息で受けるダメージを半分に減らす。フバーハと同じ効果
スキルのたね	—	23G	味方1体のスキルポイントを3Pt増やす

名前	値段		効果
	買う	売る	
いのちのきのみ	—	18G	味方1体の最大HPを2～3上げる
ふしぎなきのみ	—	20G	味方1体の最大MPを2～3上げる
ちからのたね	—	15G	味方1体の攻撃力を1上げる
まもりのたね	—	15G	味方1体の守備力を1上げる
すばやさのたね	—	13G	味方1体のすばやさを1上げる
かしこさのたね	—	10G	味方1体のかしこさを1上げる
キメラのつばさ	25G	13G	最後に立ち寄ったGピットの入口まで一瞬で移動する。ルーラと同じ効果
おもいでのすず	50G	25G	ダンジョンや塔のなかから一瞬で脱出する。リレミトと同じ効果
きんかい	—	5000G	使ってもとくに効果はない。高額で売れる
マデュエル	—	3500G	使ってもとくに効果はない。高額で売れる
エッチなほん	7300G	730G	つぎの戦闘で出現するすべての敵が、かならず♂になる
イケメンマガジン	7500G	750G	つぎの戦闘で出現するすべての敵が、かならず♀になる
きんだんのバイブル	?	1450G	つぎの戦闘で出現するすべての敵が、かならず⚥になる
せんしブック	—	1G	味方1体がせんしのスキルを覚える
まほうつかいブック	—	1G	味方1体がまほうつかいのスキルを覚える
そうりょブック	—	1G	味方1体がそうりょのスキルを覚える
ぶとうかブック	—	1G	味方1体がぶとうかのスキルを覚える
けんじゃブック	—	1G	味方1体がけんじゃのスキルを覚える
とうぞくブック	—	1G	味方1体がとうぞくのスキルを覚える

だいじなもの

名前	値段		効果
	買う	売る	
ルーラのしょ	—	—	使うと主人公がルーラの特技を覚える
リレミトのしょ	—	—	使うと主人公がリレミトの特技を覚える
くちぶえのしょ	—	—	使うと主人公がくちぶえの特技を覚える
ステルスのしょ	—	—	使うと主人公がステルスの特技を覚える
ゴールドカード	—	—	店で買い物をするときの値段が、すべて2割引きになる
つきのせきばん	—	—	中央に月の模様が描かれた石盤。「どうぐ」コマンドでは使えない
たいようのせきばん	—	—	中央に太陽の模様が描かれた石盤。「どうぐ」コマンドでは使えない

剣

名前	値段		攻撃力	特別な効果
	買う	売る		
どうのつるぎ	270G	135G	10	（なし）
せいなるナイフ	530G	265G	13	ゾンビ系に約1.1倍のダメージを与える
レイピア	840G	420G	18	ドラゴン系に約1.1倍のダメージを与える
はがねのつるぎ	2000G	1000G	30	（なし）
ゾンビキラー	3850G	1925G	36	ゾンビ系に約1.2倍のダメージを与える
ドラゴンキラー	4700G	2350G	41	ドラゴン系に約1.2倍のダメージを与える
こくようのけん	—	3500G	48	メタルボディに与えるダメージが1増える
ぎんのだんびら	11200G	5600G	62	（なし）
レブナントイーター	—	4900G	67	ゾンビ系に約1.5倍のダメージを与える
ダイナスブレイド	—	5000G	72	ドラゴン系に約1.5倍のダメージを与える
きょじんのつるぎ	?	19500G	90	（なし）

ヤリ

名前	値段		攻撃力	特別な効果
	買う	売る		
てつのやり	310G	155G	9	スライム系に約1.1倍のダメージを与える
プラントフォーク	780G	390G	16	会心の一撃が出やすい。自然系に約1.1倍のダメージを与える
はじゃのやり	—	460G	22	悪魔系に約1.1倍のダメージを与える
パルチザン	2300G	1150G	28	物質系に約1.1倍のダメージを与える
ホーリーランス	2850G	1425G	34	ゾンビ系に約1.1倍のダメージを与える
ワイルドスピア	4400G	2200G	40	会心の一撃が出やすい。魔獣系に約1.1倍のダメージを与える
ドラゴンランス	5300G	2650G	45	ドラゴン系に約1.1倍のダメージを与える
ハルベルト	9600G	4800G	57	(なし)

オノ

名前	値段		攻撃力	特別な効果
	買う	売る		
いしのオノ	120G	60G	7	(なし)
きこりのナタ	650G	325G	14	魔獣系と自然系に約1.1倍のダメージを与える
てつのオノ	990G	495G	23	(なし)
ビーストチョッパー	2150G	1075G	32	魔獣系と自然系に約1.2倍のダメージを与える
まじんのオノ	—	1300G	39	会心の一撃がかなり出やすい
バトルアックス	6700G	3350G	52	(なし)
エビルブレイカー	—	4100G	60	魔獣系と自然系に約1.5倍のダメージを与える
キングアックス	?	13750G	81	(なし)
ボルカノブレイカー	—	8000G	90	魔獣系と自然系に約1.7倍のダメージを与える

ハンマー

名前	値段		攻撃力	特別な効果
	買う	売る		
こんぼう	90G	45G	3	守備力が5上がる
おおきづち	400G	200G	12	スライム系と物質系に約1.2倍のダメージを与える
アイアンハンマー	1540G	770G	24	守備力が8上がる
ショックハンマー	3200G	1600G	31	まれに敵の息の根を止める
きせきのメイス	—	2900G	37	与えたダメージの12.5%ぶん自分のHPを回復する
きょだいスパナ	7300G	3650G	49	守備力が13上がる
アトラスのかなづち	—	4100G	97	スライム系と物質系に約1.7倍のダメージを与える
おにのかなぼう	?	21500G	80	守備力が18上がる
ギガクラッシャー	—	8500G	58	まれに敵の息の根を止める

ムチ

名前	値段		攻撃力	特別な効果
	買う	売る		
かわのムチ	380G	190G	2	敵全体を攻撃できる
バトルリボン	—	315G	6	敵全体を攻撃できる
いばらのムチ	1400G	700G	8	敵全体を攻撃できる
サイドワインダー	4000G	2000G	21	敵全体を攻撃できる
へびがわのムチ	—	900G	12	敵全体を攻撃できる
チェーンクロス	—	1400G	26	敵全体を攻撃できる
ドラゴンテイル	—	3350G	33	敵全体を攻撃できる
はがねのムチ	?	9400G	42	敵全体を攻撃できる

ツメ

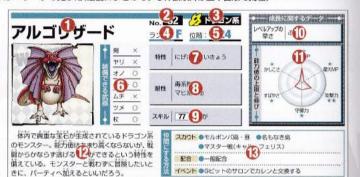
名前	値段		攻撃力	特別な効果
	買う	売る		
いしのツメ	75G	37G	5	すばやさが8上がる
メタルネイル	—	250G	11	すばやさが10上がる。メタルボディに与えるダメージが1増える
てつのツメ	1150G	575G	19	すばやさが14上がる
まよけのツメ	2500G	1250G	25	すばやさが19上がる。悪魔系に約1.5倍のダメージを与える
てっこうかぎ	3100G	1550G	33	すばやさが24上がる
はがねのツメ	5500G	2750G	43	すばやさが26上がる
メタルクロー	—	3600G	51	すばやさが29上がる。メタルボディに与えるダメージが2増える
ファルコンクロー	?	17250G	77	すばやさが40上がる
あくまのかぎづめ	—	3250G	63	すばやさが30上がる。悪魔系に約1.7倍のダメージを与える

杖(つえ)

名前	値段		攻撃力	特別な効果
	買う	売る		
ひのきのつえ	150G	75G	4	かしこさが10上がる
ルーンスタッフ	730G	365G	12	かしこさが22上がる
てんせいのつえ	—	—	8	配合時に、かならず自分と同じ種族の子どもが生まれる
♂のつえ	—	1500G	23	配合時に、かならず性別が♂の子どもが生まれる
♀のつえ	—	1500G	23	配合時に、かならず性別が♀の子どもが生まれる
クリスタルロッド	3600G	1800G	34	かしこさが33上がる
あんこくのつえ	—	2000G	47	かしこさが38上がる

モンスターデータ

グランプール諸島には、多数のモンスターが生息している。最強マスターを目指すなら、それぞれの特徴を知っておきたい。

■モンスターデータの見かた(最後にまとめている神獣以外は五十音順で掲載)

❶モンスターの名前

❷モンスターライブラリで表示されるNo.

❸モンスターの系統

❹モンスターのランク

❺位階……一般配合にも関係する、モンスターの強さを表す順位(→P.44)。

❻装備できる武器の系統

❼モンスターが持つ特性

❽モンスターが持つ耐性

❾スキル……配合で生まれたときに、受け継ぐ候補に加わるスキル。このスキルは、野生の状態でスカウトしたときにも持っている。

❿レベルアップの早さ……レベルアップに必要な経験値の増えかた。それぞれのおおまかな意味は以下のとおり。なお、「(だんだん遅くなる)」と併記されている場合は、レベル35あたりから、レベルアップに必要な経験値がどんどん増えて、成長が遅くなっていくことを示す。

- ●ふつう…もっとも基本的な成長パターン。レベルが高くなるにつれて、必要な経験値も少しずつ増えていく
- ●早熟…レベルが低いうちは早めにレベルが上がるものの、しだいにレベルアップのペースが遅くなっていくパターン
- ●晩成…レベルアップのペースは遅いが、レベルが高くなっても必要な経験値はそれほど増えないパターン

⓫能力値の上限と伸び……各能力値の上限と、レベルアップ時の伸びやすさ。──のグラフは上限の値を示し、線が外側にあるほど上限の値が高い。外側にある1~3個の★マークは能力値の伸びやすさを表し、★マークが多いほどレベルアップ時に大きく上がりやすい。

⓬解説……そのモンスターが仲間になったときのおおまかな特徴。

⓭仲間にする方法……そのモンスターを仲間にする方法。項目の意味は以下のとおり。

スカウト…そのモンスターをスカウトできる場所と時間帯、およびマスターバトルでそのモンスターを連れていることがあるマスターの名前。ワンチャンスマークは、一度倒すかスカウトすると、その場所には出現しなくなることを表す

配合…配合で誕生させる方法。「一般配合」は位階をもとにして生まれることを示す。特殊配合で生まれる場合は、親の組み合わせを記載。なお、親と同じ種族が生まれる配合(→P.46)は除外している

イベント…上記以外の仲間にする方法

No.順モンスターリスト

※No.は、ゲーム中のモンスターライブラリのものに対応

系統	ランク	No.	名前	ページ
スライム系	F	1	スライム	P.184
		2	バブルスライム	P.198
		3	スライムつむり	P.185
		4	ホイミスライム	P.207
	E	5	スライムベス	P.186
		6	ドラゴスライム	P.192
		7	スライムカルゴ	P.185
	D	8	スライムファング	P.186
		9	スライムナイト	P.185
		10	メタルスライム	P.212
		11	メタルライダー	P.213
		12	エンゼルスライム	P.163
		13	もりもりスライム	P.214
		14	もりもりベス	P.215
	C	15	スライムブレス	P.186
		16	キングスライム	P.173
		17	ベホマスライム	P.204
		18	はぐれメタル	P.196
	B	19	ダークスライム	P.188
		20	ダークナイト	P.188
		21	スライムベホマズン	P.187
	A	22	バブルキング	P.198
		23	メタルカイザー	P.211
	S	24	メタルキング	P.212
		25	スライムマデュラ	P.187
		26	グランスライム	P.175
	SS	27	ゴールデンスライム	P.176
ドラゴン系	F	29	コドラ	P.178
		30	リザードキッズ	P.215
		31	いばらドラゴン	P.161
		32	アルゴリザード	P.159
	E	33	いっかくりゅう	P.161
		34	ドラゴンブッシュ	P.193
		35	デンデンりゅう	P.191
	D	36	ドラゴン	P.192
		37	スカルゴン	P.184
		38	ドラゴンバゲージ	P.193
		39	ギャオース	P.171
		40	ダースドラゴン	P.189
	C	41	バトルレックス	P.198
		42	かいりゅう	P.169
		43	ドラゴンソルジャー	P.192
		44	メタルドラゴン	P.212
	B	45	アルゴングレート	P.159
		46	ヘルダイバー	P.206
		47	シャークマジュ	P.181
		48	リザードファッツ	P.216
		49	ギガントヒルズ	P.171
	A	50	グレイトドラゴン	P.175
		51	メカバーン	P.211
	S	52	ブラックドラゴン	P.202
		53	ギガントドラゴン	P.170
自然系	F	57	くしざしツインズ	P.174
		58	ポグフィッシュ	P.208
		59	おおさそり	P.165
		60	ぐんたいガニ	P.176
		61	キメラ	P.171
	E	62	アルミラージ	P.160
		63	プチアーノン	P.201
		64	プリズニャン	P.203
	D	65	ベビーパンサー	P.204
		66	ヘルホーネット	P.206
		67	おおうつぼ	P.163
		68	あばれうしどり	P.159

系統	ランク	No.	名前	ページ
自然系	C	69	ヘルコンドル	P.206
		70	キラーパンサー	P.172
		71	じんめんじゅ	P.183
		72	はさみくわがた	P.197
	B	73	かぶとこぞう	P.169
		74	デスファレーナ	P.190
		75	コングヘッド	P.178
	A	76	ワニバーン	P.218
		77	エビラ	P.162
		78	オーシャンクロー	P.165
		79	ガルーダ	P.170
	S	80	ヘラクレイザー	P.205
		81	だいおうイカ	P.189
		82	オセアーノン	P.166
魔獣系	F	85	ももんじゃ	P.214
		86	いたずらもぐら	P.161
		87	ブークプック	P.201
		88	おおきづち	P.164
	E	89	サーベルきつね	P.178
		90	ワンダーフール	P.219
		91	オーク	P.164
	D	92	コサックシーブ	P.177
		93	かくとうパンサー	P.169
		94	よるのていおう	P.215
		95	とらおとこ	P.191
		96	ブラウニー	P.201
	C	97	リリパット	P.216
		98	ガーゴイル	P.168
		99	マーマン	P.209
		100	サイコロン	P.179
		101	ダンビラムーチョ	P.189
	B	102	バードファイター	P.195
		103	シルバーデビル	P.183
	A	104	ギガンテス	P.170
		105	アンクルホーン	P.160
		106	モヒカント	P.214
		107	バッファロン	P.197
		108	バズズ	P.197
	S	109	アトラス	P.158
		110	ドン・モグーラ	P.194
		111	ミルドラース	P.210
物質系	F	115	わらいぶくろ	P.218
		116	シャドー	P.182
		117	フレイム	P.203
		118	ブリザード	P.202
		119	シャイニング	P.181
	E	120	おどるほうせき	P.167
		121	わかめおうじ	P.218
		122	おばけキャンドル	P.168
	D	123	ひとくいばこ	P.200
		124	ばくだんいわ	P.196
		125	さつじんいかり	P.179
		126	ゴールドマン	P.177
		127	メタッピー	P.211
	C	128	どろにんぎょう	P.194
		129	リンリン	P.217
		130	メタルハンター	P.213
		131	パペットこぞう	P.199
	B	132	ボル	P.208
		133	ミミック	P.210
	A	134	ゴーレム	P.177
		135	うごくせきぞう	P.162
		136	ブル	P.203
		137	バル	P.199

系統	ランク	No.	名前	ページ
物質系	A	138	ベル	P.205
	S	139	トラップボックス	P.193
		140	キラーマシン	P.173
		141	バベルボブル	P.199
	SS	142	あんこくのまじん	P.160
悪魔系	F	145	ドラキー	P.191
		146	リップス	P.216
		147	おおめだま	P.166
		148	シーメーダ	P.180
	E	149	ベビーサタン	P.204
		150	ドルイド	P.194
		151	じんめんガエル	P.183
	D	152	デザートデーモン	P.190
		153	びっくりサタン	P.200
		154	くびかりぞく	P.174
		155	レッサーデーモン	P.217
	C	156	サイレス	P.179
		157	おおドラキー	P.165
		158	オクトセントリー	P.166
		159	あくましんかん	P.158
	B	160	キラーアーマー	P.172
		161	なぞのしんかん	P.195
		162	アークデーモン	P.158
		163	ボストロール	P.208
	A	164	ジャミラス	P.182
		165	グラコス	P.175
		166	まおうのつかい	P.209
		167	ベリアル	P.205
	S	169	おにこんぼう	P.167
		170	シドー	P.180
ゾンビ系	F	173	ゴースト	P.176
		174	メラゴースト	P.213
		175	きりかぶおばけ	P.173
		176	おばけきのこ	P.167
	E	177	マドハンド	P.209
		178	エビルドライブ	P.163
		179	ミイラおとこ	P.210
		180	スキッパー	P.184
	D	181	ぼうれいけんし	P.207
		182	ハエおとこ	P.196
		183	がいこつ	P.168
	C	184	くさったしたい	P.174
		185	さまようよろい	P.180
		186	ダースウルフェン	P.188
	B	187	ソードファントム	P.187
		188	しりょうのきし	P.182
		189	ボーンナイト	P.207
		190	エビルスピリッツ	P.162
		191	おおがらす	P.164
	A	192	フラワーゾンビ	P.202
		193	なげきのぼうれい	P.195
		194	ピサロナイト	P.200
		195	しにがみきぞく	P.181
	S	196	デュラハーン	P.190
		197	ワイトキング	P.217
		198	キャプテン・クロウ	P.172
神獣	??	201	スペディオ	P.219
		202	ガルハート	P.219
		203	グラブゾン	P.220
		204	ディアノーグ	P.220
		205	キングスペーディオ	P.220
		206	クインガルハート	P.221
		207	グラブゾンジャック	P.221
		208	ディアノーグエース	P.221

アークデーモン

No.162 悪魔系　ランク：B　位階：132

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	イオけい とくい
耐性	イオ系無効 ザキ系無効
スキル	2 メラ&イオ2

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

イオの生えたウロコで身体の大部分が覆われている、獣型の上級悪魔。イオけい とくいの特性を持つほか、イオ系とザキ系を無効化する。ただし、最大MPは伸びにくいため、敵の数に応じて特技と通常攻撃を使いわけて戦わせよう。

仲間にする方法
配合 ●一般配合
●152デザートデーモン×105アンクルホーン
●152デザートデーモン×101ダンビラムーチョ

あくましんかん

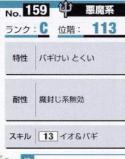
No.159 悪魔系　ランク：C　位階：113

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	○
ツメ	×
杖	○

特性	バギけい とくい
耐性	魔封じ系無効
スキル	13 イオ&バギ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★★★　攻撃力 ★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★★

悪魔が描かれているローブをまとった、邪教の神官。バギけい とくいの特性を備えているうえ、バギ系の特技を覚えるイオ&バギのスキルを最初から持っている。最大MPやかしこさも高くなっていくので、呪文を中心に攻撃させるといい。

仲間にする方法
スカウト ●レガリス島・太陽の塔
配合 ●一般配合

アトラス

No.109 魔獣系　ランク：S　位階：167

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	—
耐性	ザキ系無効
スキル	105 ようじゅつ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び：最大HP ★★★　最大MP ★　攻撃力 ★★★　守備力 ★★★　すばやさ ★★　かしこさ ★

オレンジ色の皮膚を持つ、ひとつ目の巨人。ギガンテスと、特定の3種族のうちいずれかを配合することでのみ仲間にでき、攻撃力の伸びは親であるギガンテスを上まわる。通常攻撃をくり返すだけでも、大ダメージを与えていけるはずだ。

仲間にする方法
配合 ●104ギガンテス×105アンクルホーン
●104ギガンテス×79ガルーダ
●104ギガンテス×163ボストロール

あばれうしどり

No.68 自然系　ランク：D　位階：85

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	カウンター
耐性	眠り系弱点 ダウン系無効
スキル	91 あらくれ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

鳥の面影をやや残した、ウシ型の獣。カウンターの特性を持ち、直接打撃を受けるたびに敵へ反撃ができる。ただし、眠っていたりマヒしていたりして行動できないときは、反撃が行えない。弱点である眠り系の特技を使う敵には注意しよう。

仲間にする方法
配合 ●一般配合

アルゴリザード

No.32 ドラゴン系　ランク：F　位階：24

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	にげあしさいきょう
耐性	毒系無効 マヒ系無効
スキル	77 どくが

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★　すばやさ ★　かしこさ ★

体内で貴重な宝石が生成されているドラゴン系のモンスター。能力値はあまり高くならないが、戦闘からかならず逃げることができるという特性を備えている。モンスターと戦わずに冒険したいときに、パーティへ加えるといいだろう。

仲間にする方法
スカウト ●モルボンバ島・昼　●名もなき島
●マスター戦（キャル、フェリス）
配合 ●一般配合
イベント ●Gピットのサロンでカレンと交換する

アルゴングレート

No.45 ドラゴン系　ランク：B　位階：114

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	—
耐性	炎ブレス系無効 マヌーサ系無効
スキル	46 ブレス

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★

お腹が丸々と太った、アルゴリザードの成体。炎ブレス系とマヌーサ系を無効化し、能力値はおもに最大HPが伸びていく。野生のものをスカウトすると、敵だったときよりも最大HPが大幅に低くなってしまうので気をつけたい。

仲間にする方法
スカウト ●モルボンバ島・昼　●名もなき島
●マスター戦（モンド）
配合 ●？？？？

アルミラージ

No.62 自然系　ランク：E　位階：33

成長に関するデータ	
レベルアップの早さ	早熟

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	マホトラ系無効
スキル	103 けものみち

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／かしこさ ★／攻撃力 ★★／すばやさ ★★／守備力 ★★

頭部にある鋭くとがったツノを武器とする、紫色のウサギ。すばやさがやや高く、敵より先に行動しやすい。けものみちのスキルでハートブレイクやおたけびなどの特技を覚えて、相手の動きを止めたりしながら戦わせよう。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島　●マスター戦(ケティ、ルドボア)
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gビットのサロンでエドアルと交換する

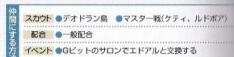
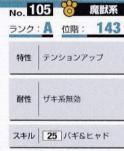
アンクルホーン

No.105 魔獣系　ランク：A　位階：143

成長に関するデータ	
レベルアップの早さ	ふつう

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	ザキ系無効
スキル	25 バギ&ヒャド

能力値の上限と伸び：最大HP ★★★／かしこさ ★★／攻撃力 ★★／すばやさ ★★／守備力 ★★★

立派なツノとヒゲを生やしたマッチョな魔獣。バッファロンにヒツジのモンスターを配合すると生まれる。パワフルな見た目のとおり攻撃力が伸びていくうえ、かしこさも高めになるので呪文を使わせても十分な強さを発揮するはずだ。

仲間にする方法
- 配合 ●107バッファロン×92コサックシープ　●107バッファロン×87ブークプック

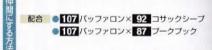
あんこくのまじん

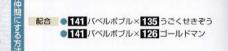
No.142 物質系　ランク：SS　位階：187

成長に関するデータ	
レベルアップの早さ	かなり晩成（だんだん遅くなる）

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	こうどう おそい
耐性	ザキ系無効 混乱系無効
スキル	88 あんこく

能力値の上限と伸び：最大HP ★★★／かしこさ ★／最大MP ★／すばやさ ★／攻撃力 ★★★／守備力 ★★★

暗黒に包まれた魔の城に魂が宿ったモンスター。行動する順番はつねにラウンドの最後だが、最大HPと攻撃力がどの種族よりも伸びていく。行動の前に味方にバイキルトなどを使ってもらい、直接打撃の威力をさらに高めるのがオススメ。

仲間にする方法
- 配合 ●141バベルボブル×135うごくせきぞう　●141バベルボブル×126ゴールドマン

いたずらもぐら

No.86 魔獣系　ランク：F　位階：11

成長に関するデータ	
レベルアップの早さ	やや早熟

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	マヌーサ系無効
スキル	81 レンジャー

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／かしこさ ★／最大MP ★／攻撃力 ★★／すばやさ ★／守備力 ★★

左手にスコップを持ったモグラ。冒険のスタート地点やノビス島といった、早い時期に訪れる場所で仲間にできる。攻撃力がやや高くなることと、テンションを上げられることを活かして、冒険序盤での攻撃役やスカウト役として活躍させよう。

仲間にする方法
- スカウト ●ノビス島　●マスター戦(ルドボア)
- 配合 ●一般配合
- イベント ●冒険の最初に3匹のなかから選ぶ

いっかくりゅう

No.33 ドラゴン系　ランク：E　位階：32

成長に関するデータ	
レベルアップの早さ	ふつう

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	―
スキル	93 じこぎせい

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／かしこさ ★／最大MP ★／攻撃力 ★★／すばやさ ★／守備力 ★★

額から突き出ている1本のツノが特徴的なドラゴン。最初から持っているじこぎせいのスキルで覚える特技はすべて、使うと自分の身が危険になるため、利用のしかたが難しい。よほどのことがないならば、通常攻撃をさせたい。

仲間にする方法
- スカウト ●レガリス島・夜　●マスター戦(フェイト、フェリス、モンド)
- 配合 ●一般配合　●29コドラ×物質系
- イベント ●Gビットのサロンでマリネリスと交換する

いばらドラゴン

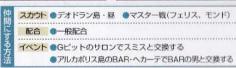
No.31 ドラゴン系　ランク：F　位階：16

成長に関するデータ	
レベルアップの早さ	やや晩成

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	メラ系弱点 魔封じ系無効
スキル	77 どくが

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／かしこさ ★／最大MP ★／攻撃力 ★★／すばやさ ★／守備力 ★

いばらがモンスター化してドラゴンの形をとったもの。レベルが上がると、最大HPが突出して伸びていく。どくがのスキルで敵全体をマヒさせたり猛毒に冒したりする特技を覚えれば、闘技場やライバルマスターとの戦いなどで頼りになる。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島・昼　●マスター戦(フェリス、モンド)
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gビットのサロンでスミスと交換する　●アルカポリス島のBAR・ヘカーテでBARの男と交換する

うごくせきぞう

No.135 物質系　ランク：A　位階：150

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	かいしん でやすい
耐性	ザキ系無効 眠り系無効
スキル	74 てっぺき

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	かなり晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★★　かしこさ ★★　すばやさ ★★　守備力 ★★★

魂が宿ったために、動けるようになった石像。一般配合で生まれる物質系モンスターとしては、位階がもっとも高い。てっぺきのスキルで覚えるスクルトなどの特技を利用し、敵の攻撃に合わせて守りを固めながら戦わせるといい。

仲間にする方法
- 配合 ●一般配合

エビラ

No.77 自然系　ランク：A　位階：147

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	―
耐性	水系吸収 混乱系無効
スキル	65 MPかいふく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

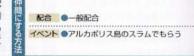
能力値の上限と伸び：最大HP ★★　かしこさ ★★　すばやさ ★★★　守備力 ★★★

硬い殻に覆われた、エビのモンスター。一般配合で生まれる自然系のなかでは、最高の位階を誇る。すばやさの伸びが非常に良いうえ、守備力も高くなっていく。直接打撃に強いので、敵の呪文を封じて戦うのがオススメ。

仲間にする方法
- 配合 ●一般配合
- イベント ●アルカポリス島のスラムでもらう

エビルスピリッツ

No.190 ゾンビ系　ランク：B　位階：124

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	―
耐性	デイン系弱点 ザキ系無効 毒系無効
スキル	104 アンデッド

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★　かしこさ ★★★　すばやさ ★★★　守備力 ★★

おぼれ死んだ人たちの魂が集まってできた亡霊。最大HPと攻撃力以外の能力値が高くなっていくので、呪文を使うのに向いている。野生のものは、現れた場所からワープ以外の方法では動かないので、背後から触れるのは簡単だ。

仲間にする方法
- スカウト ●災厄の島・ダンジョン
- 配合 ●一般配合

エビルドライブ

No.178 ゾンビ系　ランク：E　位階：44

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	カウンター
耐性	デイン系弱点 魔封じ系無効
スキル	80 ふういんのわざ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★　最大MP ★　かしこさ ★　攻撃力 ★★　すばやさ ★★　守備力 ★★

エビルカーという名の骨の魔物に乗った剣士。ふういんのわざのスキルはカウンターの特性と相性がピッタリで、特技を使って敵の攻撃の威力と守備力を下げれば、受けるダメージを減らしつつカウンターで大ダメージを与えていける。

仲間にする方法
- スカウト ●サンドロ島・夜　●マスター戦(グランパ、ヨーグ、ルイヒ)
- 配合 ●37 スカルゴン×183 がいこつ
  ●37 スカルゴン×9 スライムナイト
  ●37 スカルゴン×181 ぼうれいけんし

エンゼルスライム

No.12 スライム系　ランク：D　位階：81

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ デインけい とくい
耐性	デイン系吸収 ドルマ系弱点 ザキ系無効
スキル	59 HPかいふく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★★　かしこさ ★★★　攻撃力 ★　すばやさ ★★　守備力 ★★

天使のような輪と羽根を持つスライム。デインを吸収できる数少ないモンスターで、ライデインなどの特技を使われても平気だ。逆にドルマ系には弱いので、ダークスパイクなどを受けて一撃で倒されないように注意すること。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島・夜　●マスター戦(シャマナ)
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gピットのサロンでベホイミンと交換する

おおうつぼ

No.67 自然系　ランク：D　位階：75

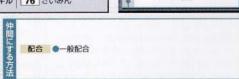
装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ どくどくボディ
耐性	水系吸収 毒系無効
スキル	76 さいみん

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　かしこさ ★　攻撃力 ★★　すばやさ ★★　守備力 ★★

毒を持った鋭いキバでかみつく、巨大なウツボ。通常攻撃を行うと、耐性がない敵を高い確率で毒に冒す。この毒のダメージで敵のHPを減らしたり、さいみんのスキルで覚えるまどいのいきを使って敵を混乱させたりするといいだろう。

仲間にする方法
- 配合 ●一般配合

おおがらす

No.191 ゾンビ系　ランク：B　位階：133

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	ザキ系無効
スキル	107 フェザーウインド

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	かなり早熟

能力値の上限と伸び：最大HP　最大MP　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★★　かしこさ ★

つねにガイコツを持ち運んでいる、大きなカラス。レベルが低いときのレベルアップのスピードが、すべてのモンスターのなかで一番早い。さらに、能力値はすばやさをはじめとして全体的に伸びが良いうえ、上限の値はどれも高めだ。

仲間にする方法
- 配合 ●一般配合

おおきづち

No.88 魔獣系　ランク：F　位階：27

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	マヌーサ系無効
スキル	83 ハンター

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★　すばやさ ★　かしこさ ★

その名のとおり、おおきづちを持っているモンスター。レベルアップによって、攻撃力が大きく上昇していく。テンションを上げたり、ほかの仲間にバイキルトをかけてもらったりして、攻撃役やスカウト役として活躍させたい。

仲間にする方法
- スカウト ●サンドロ島・ダンジョン ●マスター戦(エロネ、クロオビ、ルドボア)
- 配合 ●一般配合

オーク

No.91 魔獣系　ランク：E　位階：49

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	―
耐性	眠り系無効
スキル	64 しんそく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★

イノシシ型の獣人。最初から持っているしんそくのスキルでは、バギ系の特技のほか、みかわしきゃくのような、すばやい動きに関係する特技も覚える。みかわしきゃくを使って相手の攻撃をかわしながら、敵にダメージを与えていこう。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦(ヨーグ)
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gピットのサロンでヘレンと交換する

おおさそり

No.59 自然系　ランク：F　位階：17

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	かいしん でやすい ビリビリボディ
耐性	メラ系弱点 毒系無効 マヒ系無効
スキル	109 むしのしらせ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★★　すばやさ ★★　かしこさ ★

シッポに強力なマヒ毒を持つ、巨大なサソリ。ビリビリボディの特性を備えていて、通常攻撃で敵をマヒさせることがある。たとえ大ダメージを与えられなくても、敵の動きを止める目的で通常攻撃をさせるのがオススメだ。

仲間にする方法
- スカウト ●サンドロ島・昼 ●マスター戦(クロア、ケティ)
- 配合 ● 60 ぐんたいガニ×自然系

オーシャンクロー

No.78 自然系　ランク：A　位階：152

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	こうどう はやい
耐性	混乱系無効
スキル	49 ふうえんのけんぎ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★★　すばやさ ★★★　かしこさ ★★

両手にツメのような武器をつけた、海の戦士。すばやさの高さに関係なく、ほかのモンスターより先に行動できる。ふうえんのけんぎのスキルで、メラ系やバギ系などいろいろなタイプの特技を覚えて、敵の弱点を突く攻撃をさせよう。

仲間にする方法
- 配合 ● 93 かくとうパンサー× 76 ワニバーン

おおドラキー

No.157 悪魔系　ランク：C　位階：95

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	イオ系無効 ドルマ系吸収
スキル	16 イオ&ヒャド

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

通常とは比較にならないほど大きいドラキー。配合では誕生せず、野生のものが出現するのは名もなき島のみ。ライバルマスターが連れていることもあるが、どちらの場合も会うのに手間がかかるので、スカウトするには根気が必要だ。

仲間にする方法
- スカウト ●名もなき島
- 配合 (おおドラキー同士の配合や、てんせいのつえを装備しての配合以外では生まれない)
- イベント ●Gピットのサロンでトライガーと交換する

おおめだま

No.147 悪魔系 ランク:F 位階:21

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	ひんしで かいしん
耐性	ザキ系無効 マヌーサ系無効
スキル	75 ふういん

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★　すばやさ★　かしこさ★

顔の大部分がひとつの目玉で占められているモンスター。特性によって、残りHPが少なくなると会心の一撃が出やすくなるが、それでも発生する確率は低く、敵に倒されてしまう危険性のほうが高い。特性の効果はオマケ程度に考えよう。

仲間にする方法
- スカウト ●ノビス島・夜 ●サンドロ島・流砂の道 ●マスター戦(ガフ)
- 配合 ●一般配合

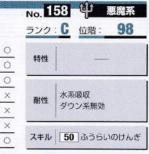
オクトセントリー

No.158 悪魔系 ランク:C 位階:98

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	―
耐性	水系吸収 ダウン系無効
スキル	50 ふうらいのけんぎ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★　すばやさ★★　かしこさ★★

下半身に8本の足を持つ、タコ型のモンスター。ふうらいのけんぎのスキルでは、いなずまぎりやらいじんぎりといった、ほぼすべてのモンスターに有効な特技を覚えられる。弱点がない敵には、これらの特技を使うのがオススメ。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦(ラビ)
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gピットのサロンでマリネリスと交換する ●アルカポリス島のスラムでもらう

オセアーノン

No.82 自然系 ランク:S 位階:179

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	―
耐性	水系吸収 ザキ系無効 魔封じ系無効
スキル	47 ブレス2

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう(だんだん遅くなる)

能力値の上限と伸び：最大HP★★★　最大MP★★　攻撃力★★　守備力★★★　すばやさ★　かしこさ★★

多くの舟を沈めてきた海の魔物。最大HPと守備力が非常に高くなることに加え、複数の敵に攻撃可能な特技を覚えるブレス2のスキルを持つ。配合に必要なだいおうイカを仲間にするには手間がかかるが、おおいに役立ってくれるはずだ。

仲間にする方法
- 配合 ●????

おどるほうせき

No.120 物質系 ランク:E 位階:35

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	―
耐性	魔封じ系無効
スキル	67 ダウナー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP★　最大MP★★　攻撃力★★　守備力★★　すばやさ★★　かしこさ★★★

宝石の入った袋がモンスター化したもの。かしこさが高くなっていくが、ほかの能力値はあまり伸びない。ダウナーのスキルで覚えるダウンなどの特技を使って、敵の守備力を下げたり自分が受けるダメージを減らしたりしながら戦わせよう。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島・昼 ●マスター戦(デイジィ)
- 配合 ●一般配合 ●115わらいぶくろ×115わらいぶくろ

おにこんぼう

No.169 悪魔系 ランク:S 位階:175

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	かいしん でやすい
耐性	ザキ系無効
スキル	93 じごさせい

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成(だんだん遅くなる)

能力値の上限と伸び：最大HP★★★　最大MP★　攻撃力★★★　守備力★★★　すばやさ★　かしこさ★

巨大な自分の身体とほぼ同じ大きさのこんぼうを振りまわす赤い悪魔。攻撃力の伸びは、全モンスターのなかでトップを誇る。すばやさが低いことを逆手にとって、仲間にバイキルトやバイシオンを使ってもらってから攻撃するといい。

仲間にする方法
- 配合 ●163ボストロール×49ギガントヒルズ ●163ボストロール×108バズズ ●163ボストロール×48リザードファッツ

おばけきのこ

No.176 ゾンビ系 ランク:F 位階:30

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	―
耐性	メラ系弱点 毒系無効
スキル	104 アンデッド

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力　守備力★★　すばやさ　かしこさ★

意思を持つようになったキノコ。ランクが低いだけに、目立って伸びていく能力値はない。アンデッドのスキルであまいいきを覚えるまで育てて、敵を眠らせたり相手の能力値を下げたりしつつ戦わせることで、能力値の低さを補おう。

仲間にする方法
- スカウト ●サンドロ島・昼 ●マスター戦(ミリー)
- 配合 ●一般配合

おばけキャンドル

No.122 物質系　ランク：E　位階：50

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	―
耐性	ダウン系無効
スキル	53 レッドファイター

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟
能力値の上限と伸び	最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★／かしこさ ★★

ロウソクに霊が乗り移ったもの。最初から持っているレッドファイターのスキルでは、メラ系の特技を中心に覚えていく。メラ系に弱いモンスターは多いので、積極的にスキルポイントを振りわけて、早めに特技を使えるようにしていきたい。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島・ダンジョン ●マスター戦(ガフ、デイジィ、ネルト、ヨーグ、ルイヒ)
- 配合 ●一般配合

ガーゴイル

No.98 魔獣系　ランク：C　位階：93

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	休み系無効
スキル	107 フェザーウインド

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟
能力値の上限と伸び	最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★／かしこさ ★★

空から奇襲攻撃を仕掛けてくる鳥型の獣人。すばやさはもともと高めだが、フェザーウインドのスキルで覚えるピオラなどを使えば、さらに上げることもできる。仲間に加えるときは、レガリス島にいる野生のものをスカウトするとお手軽だ。

仲間にする方法
- スカウト ●レガリス島・昼 ●マスター戦(フェザー、ヨーグ)
- 配合 ●155 レッサーデーモン×魔獣系

がいこつ

No.183 ゾンビ系　ランク：D　位階：80

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	―
耐性	デイン系弱点 ザキ系無効 休み系無効
スキル	67 ダウナー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう
能力値の上限と伸び	最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★／かしこさ ★

戦場で死んだ者の身体が骨だけになってモンスター化したもの。ザキ系と、おたけびなどの休み系を無効化する。ダウナーのスキルで覚えるだつりょくぎりをメインに使って、受けるダメージを減らしながら戦わせるといい。

仲間にする方法
- スカウト ●ヨッドムア島 ●マスター戦(ルイヒ)
- 配合 ●一般配合

かいりゅう

No.42 ドラゴン系　ランク：C　位階：101

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	イオ系無効
スキル	43 ふぶき

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう
能力値の上限と伸び	最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★／かしこさ ★★

細長い胴体を持ち、海を生息地とする竜。ドラゴン系のなかでは最大MPやかしこさの伸びが良く、能力値はバランスのとれた状態になっていく。野生のものは存在せず、配合ではおおうつぼとギャオースを親にしたときにのみ仲間にできる。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦(フェリス、モンド)
- 配合 ●67 おおうつぼ×39 ギャオース

かくとうパンサー

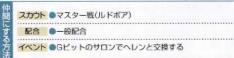
No.93 魔獣系　ランク：D　位階：59

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	せんせいりつアップ
耐性	マヌーサ系無効
スキル	64 しんそく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう
能力値の上限と伸び	最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★／かしこさ ★

格闘技のエキスパートである、ヒョウの戦士。見た目のとおり攻撃力が伸びやすく、そのぶん直接攻撃で与えるダメージが増えていく。しんそくのスキルで覚えた呪文を使ってすばやさを上げ、相手より先に行動できるようにしていきたい。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦(ルドボア)
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gピットのサロンでヘレンと交換する

かぶとこぞう

No.73 自然系　ランク：B　位階：119

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	メラ系弱点 眠り系無効
スキル	109 むしのしらせ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟
能力値の上限と伸び	最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★★／守備力 ★★★／すばやさ ★★／かしこさ ★

硬い外骨格と、発達した筋肉を持つカブトムシ。レベルアップ時の攻撃力と守備力の上昇量が大きく、テンションを上げて、敵に与えるダメージを増やすこともできる。モルボンバ島に多数生息しているため、スカウトには困らないはずだ。

仲間にする方法
- スカウト ●モルボンバ島・昼 ●マスター戦(クロア、ケティ)
- 配合 ●一般配合

ガルーダ

No.79 自然系　ランク：A　位階：158

装備できる武器：剣 ×／ヤリ ○／オノ ○／ハンマー ×／ムチ ○／ツメ ×／杖 ○

特性	みかわしアップ
耐性	魔封じ系無効
スキル	7 メラ&デイン

成長に関するデータ
- レベルアップの早さ：かなり早熟
- 能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★★／かしこさ ★★

鋭いクチバシと脚のツメを武器にする巨大鳥。レベルが低いときは、少なめの経験値でレベルアップしていく。すばやさが伸びるほか、ムチが装備できるので、ラウンドの最初にムチで攻撃することによって敵全員のHPを大きく減らそう。

仲間にする方法
- 配合 ●164ジャミラス×69ヘルコンドル

ギガンテス

No.104 魔獣系　ランク：A　位階：138

装備できる武器：剣 ×／ヤリ ×／オノ ○／ハンマー ○／ムチ ×／ツメ ○／杖 ○

特性	こうどう おそい
耐性	ザキ系無効
スキル	72 VSメタル

成長に関するデータ
- レベルアップの早さ：やや晩成
- 能力値の上限と伸び：最大HP ★★★／最大MP ★／攻撃力 ★★★／守備力 ★★★／すばやさ ★／かしこさ ★

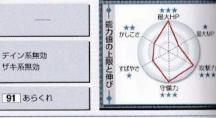
人間の身長をはるかに超える大きさのこん棒を持つ巨人。行動する順番はつねに最後であるものの、VSメタルのスキルでメタルボディに有効な特技を覚えられる。ノビス島でスカウトしたギガンテスは、守備力が非常に低いので注意。

仲間にする方法
- スカウト ●ノビス島・昼
- 配合 ●一般配合

ギガントドラゴン

No.53 ドラゴン系　ランク：S　位階：171

装備できる武器：剣 ×／ヤリ ×／オノ ○／ハンマー ○／ムチ ×／ツメ ○／杖 ○

特性	—
耐性	デイン系無効 ザキ系無効
スキル	91 あらくれ

成長に関するデータ
- レベルアップの早さ：やや晩成（だんだん遅くなる）
- 能力値の上限と伸び：最大HP ★★★／最大MP ★／攻撃力 ★★★／守備力 ★★★／すばやさ ★／かしこさ ★★

腕部が発達した、巨大なドラゴン。ギガントヒルズと特定のモンスターを配合すると生まれてくる。デイン系の特技を無効化できるのが特徴だ。最大HPと守備力の上限の値が999で、一部の武器やスキルを利用すれば攻撃力も999に達する。

仲間にする方法
- 配合 ●49ギガントヒルズ×109アトラス
- ●49ギガントヒルズ×108バズズ

ギガントヒルズ

No.49 ドラゴン系　ランク：B　位階：135

装備できる武器：剣 ×／ヤリ ×／オノ ○／ハンマー ○／ムチ ×／ツメ ○／杖 ○

特性	—
耐性	イオ系無効 ザキ系無効
スキル	54 イエローファイター

成長に関するデータ
- レベルアップの早さ：やや晩成
- 能力値の上限と伸び：最大HP ★★★／最大MP ★／攻撃力 ★★★／守備力 ★★／すばやさ ★／かしこさ ★

光るものが大好きな、ドラゴン系のモンスター。最大MP、すばやさ、かしこさの3つはとくに上がりにくいが、それ以外の能力値はレベルアップとともに高くなっていく。特技は使わず、通常攻撃をメインに戦わせるのが無難だろう。

仲間にする方法
- 配合 ●一般配合

キメラ

No.61 自然系　ランク：F　位階：25

装備できる武器：剣 ×／ヤリ ○／オノ ○／ハンマー ×／ムチ ×／ツメ ○／杖 ○

特性	みかわしアップ
耐性	混乱系無効
スキル	61 いじょうかいふく

成長に関するデータ
- レベルアップの早さ：やや早熟
- 能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★／かしこさ ★

大きなクチバシと翼が特徴的な、鳥型の魔物。みかわしアップの特性を備えていて攻撃をかわしやすいほか、最初からいじょうかいふくのスキルを持っている。パーティ内では、回復呪文で味方をサポートする役にまわそう。

仲間にする方法
- スカウト ●サンドロ島・夜　●マスター戦（フェザー、ルイヒ）
- 配合 ●一般配合

ギャオース

No.39 ドラゴン系　ランク：D　位階：74

装備できる武器：剣 ×／ヤリ ○／オノ ×／ハンマー ○／ムチ ×／ツメ ○／杖 ○

特性	みかわしアップ
耐性	魔封じ系無効
スキル	106 ドラゴンスピリッツ

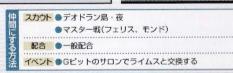
成長に関するデータ
- レベルアップの早さ：ふつう
- 能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★／かしこさ ★

海中を拠点として暴れまわる首長の竜。野生のものは、非常に珍しいウォーターガードのスキルを持つ。このスキルを複数手に入れようと思ったら、夜のデオドラン島の1ヵ所だけに現れる、野生のギャオースをスカウトするしかない。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島・夜
- ●マスター戦（フェリス、モンド）
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gビットのサロンでライムスと交換する

キャプテン・クロウ

No.198 ゾンビ系　ランク：S　位階：183

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	×
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	ザキ系無効 混乱系無効 マヒ系無効
スキル	128 キャプテン・クロウ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び：最大HP★★★　かしこさ★★　すばやさ★★★　守備力★★★

かつて「光の航路」を探し求め、志なかばにして死んだ海賊の霊。自分の名前と同じ名前のスキルを持っている。ぶき すべてそうびの特性や強力な特技が覚えられるこのスキルは、配合時には子どもに受け継がせていきたい。

仲間にする方法

- 配合（キャプテン・クロウ同士の配合や、てんせいのつえを装備しての配合以外では生まれない）
- イベント ●？？？？

キラーアーマー

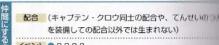
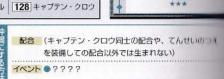
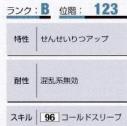
No.160 悪魔系　ランク：B　位階：123

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	せんせいりつアップ
耐性	混乱系無効
スキル	96 コールドスリープ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

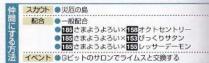
能力値の上限と伸び：最大HP★★　かしこさ★　すばやさ★★　守備力★★

血に染まった赤黒い鎧を身につけたモンスター。コールドスリープのスキルで覚える特技のひとつであるザキは、成功したときの効果は強力だが、耐性を持つモンスターも多い。そのような敵には、ザキではなくラリホーマを使おう。

仲間にする方法

- スカウト ●災厄の島
- 配合 ●一般配合
  - ●185さまようよろい×158オクトセントリー
  - ●185さまようよろい×153びっくりサタン
  - ●185さまようよろい×155レッサーデーモン
- イベント ●Gピットのサロンでライムスと交換する

キラーパンサー

No.70 自然系　ランク：C　位階：96

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ こうどう はやい
耐性	ボミエ系無効
スキル	64 しんそく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP★★　かしこさ★　すばやさ★★　守備力★★

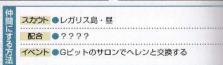
目にも止まらぬ速さで獲物をしとめる、地獄の殺し屋とも呼ばれる魔物。こうどう はやいの特性を持つため、誰よりも早く行動できる。スカウトするのが難しければ、ベビーパンサーをたくさん仲間にして配合をくり返してみるといい。

仲間にする方法

- スカウト ●レガリス島・昼
- 配合 ●？？？？
- イベント ●Gピットのサロンでヘレンと交換する

キラーマシン

No.140 物質系　ランク：S　位階：174

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	AI2かいこうどう
耐性	イオ系弱点 ザキ系無効 マヌーサ系無効
スキル	82 アサシン

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★★　すばやさ★★★　かしこさ★★

右手に刀、左手にボウガンを持った、攻撃的な機械。レベルが上がるにつれて、すばやさや守備力、攻撃力などが大きく上がっていく。AI2かいこうどうの特性によって、「めいれい」のコマンドを使わないラウンドでは2回動けるのがうれしい。

仲間にする方法

- 配合
  - ●130メタルハンター×142あんこくのまじん
  - ●130メタルハンター×187ソードファントム
  - ●130メタルハンター×51メカバーン

きりかぶおばけ

No.175 ゾンビ系　ランク：F　位階：22

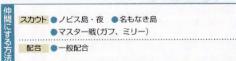
装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	メラ系弱点 魔封じ系無効
スキル	108 エコロジー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★　すばやさ★　かしこさ★

切り倒された木の切り株の部分が、そのうらみからモンスターになったもの。最初から持っているエコロジーのスキルはとても珍しいもので、おもに回復系の特技を覚えていく。身体が木そのものなだけあって、メラ系には弱いので注意。

仲間にする方法

- スカウト ●ノビス島・夜　●名もなき島
  - ●マスター戦（ガフ、ミリー）
- 配合 ●一般配合

キングスライム

No.16 スライム系　ランク：C　位階：99

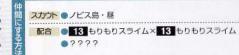
装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	かいしん でやすい
耐性	ザキ系無効
スキル	97 ゆうき

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★　すばやさ★　かしこさ★★

多数のスライムが合体した姿。初期状態で持っているゆうきのスキルで覚える特技は、有用なものばかりである反面、消費するMPも多い。いざというときに特技を使えるよう、MPは使い切らずに、ある程度の量を温存しておこう。

仲間にする方法

- スカウト ●ノビス島・昼
- 配合 ●13もりもりスライム×13もりもりスライム
  - ●？？？？

くさったしたい

No.184 ゾンビ系　ランク：C　位階：89

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	―
耐性	デイン系弱点 ザキ系無効 毒系無効
スキル	79 ためいき

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP★★★　最大MP　攻撃力★★　守備力★　すばやさ★　かしこさ★

腐敗の進んだ死体に悪霊が宿り、モンスター化したもの。能力値のなかでは、最大HPが目立って伸びる。バトルGPに参加登録したあとなら簡単に会えるわりには位階が非常に高いので、なるべくならスカウトしておきたい。

仲間にする方法
- スカウト ●ヨッドムア島
- 配合 ●一般配合

くしざしツインズ

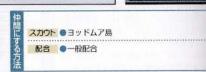
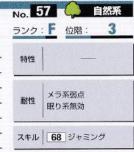
No.57 自然系　ランク：F　位階：3

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	―
耐性	メラ系弱点 眠り系無効
スキル	68 ジャミング

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP★　最大MP★★　攻撃力★★　守備力★★　すばやさ★★　かしこさ★★

串でつながった双子のピーマン。かしこさや守備力が高くなっていくが、最大HPはあまり伸びない。ジャミングのスキルでは、相手の守備力を下げるかぶとわり、すばやさを下げるボミオスなどを覚えるので、それらの特技を使わせていこう。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島・昼　●マスター戦(ガフ)
- 配合 (くしざしツインズ同士の配合や、てんせいのつえを装備しての配合以外では生まれない)

くびかりぞく

No.154 悪魔系　ランク：D　位階：71

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	メタルハンター
耐性	ザキ系無効
スキル	92 バーサーカー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

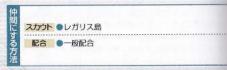
能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★　すばやさ★　かしこさ★

周囲にいる者を無差別に襲い、その首を刈り取る習性があるモンスター。メタルハンターの特性を備えているので、レガリス島でメタルスライムを倒したいときは、同じ島に出現する野生のくびかりぞくをスカウトすれば非常に役立つはずだ。

仲間にする方法
- スカウト ●レガリス島
- 配合 ●一般配合

グラコス

No.165 悪魔系　ランク：A　位階：149

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	―
耐性	水系吸収 魔封じ系無効
スキル	34 ヒャド&デイン

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★★　すばやさ★★　かしこさ★★

海のモンスターたちを統率する悪魔。海に住む魔物と上級悪魔を配合すると生まれてくる。能力値はバランスよく伸び、上限の値も全体的にやや高め。海賊団の一員として襲ってきたときには(→P.149)、残念ながらスカウトはできない。

仲間にする方法
- 配合 ●162 アークデーモン×158 オクトセントリー
- ●162 アークデーモン×99 マーマン

グランスライム

No.26 スライム系　ランク：S　位階：184

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ じどうMPかいふく
耐性	ザキ系無効
スキル	19 イオ&デイン

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	極めて晩成

能力値の上限と伸び：最大HP★★★　最大MP★★★　攻撃力★　守備力★★★　すばやさ★★　かしこさ★★

キングスライムが歳をとった姿。攻撃力をのぞく5種類の能力値の伸びが良く、とくに最大MPが高くなる。行動後にMPが自動的に回復する特性を備えていることも考えると、攻撃呪文や補助の特技をメインに使わせるのがオススメだ。

仲間にする方法
- 配合 ●????

グレイトドラゴン

No.50 ドラゴン系　ランク：A　位階：146

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	―
耐性	炎ブレス系無効 吹雪ブレス系無効 ザキ系無効
スキル	43 ふぶき

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成

能力値の上限と伸び：最大HP★★★　最大MP★　攻撃力★★★　守備力★★★　すばやさ★★　かしこさ★

その身を金のウロコに守られているドラゴン。一般配合で生まれるドラゴン系のなかでは、位階がもっとも高い。ふぶきのスキルで覚える特技のうち、吹雪ブレス系のものは威力が低めなので、直接打撃の特技か通常攻撃を使わせたい。

仲間にする方法
- 配合 ●一般配合

ぐんたいガニ

No. 60 自然系

ランク：F　位階：18

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	メラ系弱点
スキル	63 ぼうぎょ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ：やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★★　すばやさ ★　かしこさ ★

集団で行動するカニ。守備力がどんどん伸びていき、上限の値もランクFとしては格段に高いものの、呪文などにはとくに強くはない。呪文で攻撃してくる敵と戦うときは、ぼうぎょのスキルで覚える特技を使うなどして身を守ろう。

仲間にする方法

- スカウト ●サンドロ島・夜
  - ●マスター戦(キャル、クロア、フォー、ラビ)
- 配合 ●一般配合

ゴースト

No. 173 ゾンビ系

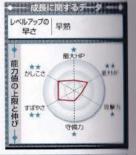
ランク：F　位階：7

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	ザキ系無効
スキル	104 アンデッド

成長に関するデータ

レベルアップの早さ：早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★　最大MP ★★　攻撃力 ★　守備力 ★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

夜に道行く人の前へ現れ、相手の驚く姿を見ることを楽しみとするオバケ。レベルアップしても最大HPと守備力はあまり上がらず、打たれ弱いままだ。アンデッドのスキルで覚える特技で敵を眠らせるなどして、攻撃を受けないようにしたい。

仲間にする方法

- スカウト ●ノビス島・夜
  - ●マスター戦(ガフ、グランパ、シャマナ)
- 配合 ●一般配合

ゴールデンスライム

No. 27 スライム系

ランク：SS　位階：191

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	メタルボディ にげあしさいきょう
耐性	ほとんどの特技無効
スキル	19 イオ&デイン

成長に関するデータ

レベルアップの早さ：かなり晩成(だんだん遅くなる)

能力値の上限と伸び：最大HP ★　最大MP ★★★　攻撃力 ★★★　守備力 ★★★　すばやさ ★★★　かしこさ ★★★

円すいが倒れたような形をした、黄金のスライム。大半の特技が効かないうえ、最大HP以外の能力値は驚くほどよく伸び、999まで上げることが可能。メタルボディの魔物のなかでは、最大HPの上限がスライムマデュラと並んでもっとも高い。

仲間にする方法

- 配合 ●????

ゴールドマン

No. 126 物質系

ランク：D　位階：70

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	ザキ系無効 眠り系弱点
スキル	51 ばくひょうのけんぎ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ：晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

全身が金のカタマリでできたモンスター。レベルが上がると、守備力が目立って高くなっていく。眠り系が弱点なので、ラリホーなどの特技を使う敵は優先的に倒していこう。ちなみに、野生のゴールドマンを倒すと大量のゴールドが得られる。

仲間にする方法

- スカウト ●デオドラン島・ダンジョン
  - ●マスター戦(フォー、ミリー)
- 配合 ●一般配合
  - ●134 ゴーレム×49 ギガントヒルズ
  - ●134 ゴーレム×27 ゴールデンスライム

ゴーレム

No. 134 物質系

ランク：A　位階：139

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	ザキ系無効 眠り系弱点
スキル	110 いしあたま

成長に関するデータ

レベルアップの早さ：晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★★　最大MP ★　攻撃力 ★★★　守備力 ★★★　すばやさ ★　かしこさ ★★

レンガで組み立てられた巨人。守備力だけでなく攻撃力もよく伸び、テンションを上げることもできる。一撃の威力が抜群なので攻撃役やスカウト役に最適だが、姿の似ているゴールドマンと同じように眠り系が弱点である点には注意。

仲間にする方法

- 配合 ●一般配合

コサックシープ

No. 92 魔獣系

ランク：D　位階：57

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	――
耐性	眠り系無効
スキル	95 ナイトメア

成長に関するデータ

レベルアップの早さ：やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

コサックダンスをひたすら踊りつづける、ヒツジ型の魔獣。配合では、親としてブークプックとリンリンを選んだときにのみ生まれてくる。最初から持っているナイトメアのスキルは、所持するモンスターの数が少ない、レアなスキルだ。

仲間にする方法

- 配合 ●87 ブークプック×129 リンリン
- イベント ●Gピットのサロンでスミスと交換する

コドラ

No. 29 ドラゴン系
ランク：F 位階：2

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	マヌーサ系無効
スキル	63 ぼうぎょ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ：ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★ / 最大MP ★ / 攻撃力 ★★ / 守備力 ★ / すばやさ ★ / かしこさ ★

　子どもとはいえ凶暴な性格をした、ドラゴン系のモンスター。幼いだけあって、炎ブレス系などの特技を覚えられるようなスキルは持っていない。攻撃力は順調に高くなっていくので、通常攻撃をメインにして戦わせるといいだろう。

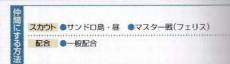
仲間にする方法

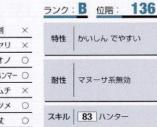
スカウト ●サンドロ島・昼　●マスター戦(フェリス)
配合 ●一般配合

コングヘッド

No. 75 自然系
ランク：B 位階：136

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	かいしん でやすい
耐性	マヌーサ系無効
スキル	83 ハンター

成長に関するデータ

レベルアップの早さ：ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★ / 最大MP ★ / 攻撃力 ★★ / 守備力 ★★ / すばやさ ★★ / かしこさ ★

　頭部から手足が生えたような体格をした、サル型のモンスター。ハンターのスキルのなかでは、最初に覚えられるわりに効果が強力な、ねむりこうげきをメインに使っていこう。これなら、会心の一撃が出やすくなる特性も活かせる。

仲間にする方法

スカウト ●モルボンバ島・昼　●マスター戦(ルドボア)
配合 ●一般配合

サーベルきつね

No. 89 魔獣系
ランク：E 位階：34

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	こうどう はやい
耐性	混乱系無効
スキル	81 レンジャー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ：ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★ / 最大MP ★ / 攻撃力 ★★ / 守備力 ★★ / すばやさ ★★ / かしこさ ★

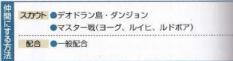
　サーベルを手にしたキツネ。こうどう はやいの特性を持ち、誰よりも先に攻撃を行える。レンジャーのスキルで覚えていく特技は、1ラウンドのあいだ相手を行動できなくさせるハートブレイクなど、特性を活かしやすいものが多い。

仲間にする方法

スカウト ●デオドラン島・ダンジョン
●マスター戦(ヨーグ、ルイヒ、ルドボア)
配合 ●一般配合

サイコロン

No. 100 魔獣系
ランク：C 位階：103

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	バギけい とくい
耐性	混乱系無効
スキル	55 グリーンファイター

成長に関するデータ

レベルアップの早さ：ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★ / 最大MP ★ / 攻撃力 ★★ / 守備力 ★★ / すばやさ ★ / かしこさ ★

　多数の眼を持ち、顔を仮面で隠している魔獣。白玉が印象的なモンスターを配合に使うと誕生する。グリーンファイターのスキルでバギ系の特技を覚えるうえ、バギけい とくいの特性を備えているので、特技で戦わせるのがオススメ。

仲間にする方法

スカウト ●マスター戦(フォー)
配合 ●？？？？
イベント ●ノビス島のスカウトQのテントでもらう

サイレス

No. 156 悪魔系
ランク：C 位階：88

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	――
耐性	魔封じ系無効
スキル	69 VSじゅもん

成長に関するデータ

レベルアップの早さ：ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★ / 最大MP ★ / 攻撃力 ★★ / 守備力 ★★ / すばやさ ★★ / かしこさ ★★

　音のない状態を好む、無口な悪魔。VSじゅもんのスキルでは、マホトムやフールといった、呪文で攻撃してくる敵に対抗するための特技をおもに覚えていく。マジックハックなどで、呪文を使う味方をサポートすることも可能だ。

仲間にする方法

スカウト ●レガリス島・月の塔　●マスター戦(フェザー)
配合 ●一般配合

さつじんいかり

No. 125 物質系
ランク：D 位階：64

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	休み系無効
スキル	110 いしあたま

成長に関するデータ

レベルアップの早さ：晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★ / 最大MP ★ / 攻撃力 ★★ / 守備力 ★★★ / すばやさ ★ / かしこさ ★

　捨てられたイカリがモンスターとなったもの。身体が金属製なので、守備力が伸びていく。配合で誕生させるには、自分よりランクの高いリンリンが必要となる。仲間に加えたいときは、モンスター交換を利用するのもひとつの手だろう。

仲間にする方法

配合 ●129 リンリン×悪魔系
イベント ●Gピットのサロンでトライガーと交換する

さまようよろい

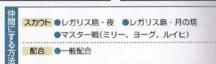
No.185 ゾンビ系
ランク：C 位階：100

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	ザキ系無効
スキル	71 VSドラゴン

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう

能力値の上限と伸び
最大HP ★★ / 最大MP ★ / 攻撃力 ★★ / 守備力 ★★ / すばやさ ★★ / かしこさ ★★

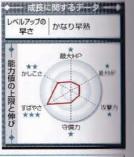
持ち主が亡くなったあと、魂が宿って動き出した鎧。テンションを上げることができ、攻撃力の伸びも良い。VSドラゴンのスキルで覚える特技はドラゴン系の敵に効果的だが、相手がそのほかの系統でも、攻撃役として活躍してくれる。

仲間にする方法
- スカウト ●レガリス島・夜 ●レガリス島・月の塔 ●マスター戦(ミリー、ヨーグ、ルイヒ)
- 配合 ●一般配合

シーメーダ

No.148 悪魔系
ランク：F 位階：29

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	○
ツメ	×
杖	○

特性	かいふく とくい
耐性	水系吸収 魔封じ系無効
スキル	98 みずけい

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：かなり早熟

水色の身体と大きな黄色の目玉を持つモンスター。レベルが上がると、とにかくすばやさが良く伸びる。みずけいのスキルを最初から持っていることとすばやさが高いことを活かし、ラウンドの最初にホイミなどを使って回復を行わせるといい。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島 ●デオドラン島・ダンジョン ●マスター戦(フェイト、フォー、ラピ)
- 配合 ●一般配合

シドー

No.170 悪魔系
ランク：S 位階：182

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ テンションアップ
耐性	ドルマ系吸収 ザキ系無効 混乱系無効
スキル	59 HPかいふく

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや晩成(だんだん遅くなる)

能力値の上限と伸び
最大HP ★★★ / 最大MP ★★★ / 攻撃力 ★★ / 守備力 ★★★ / すばやさ ★★ / かしこさ ★★

目に映る者すべてに死を与える破壊の神。位階が高い特定のモンスターを配合すると生み出せる。攻撃力が伸びやすく、テンションを上げることができる一方、HPかいふくのスキルでベホマやザオリクも覚えられるなど、攻守のバランスが良い。

仲間にする方法
- 配合 ●166まおうのつかい×135うごくせきぞう
- ●166まおうのつかい×82オセアーノン
- ●166まおうのつかい×107バッファロン

しにがみきぞく

No.195 ゾンビ系
ランク：A 位階：161

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	カウンター
耐性	デイン系弱点 ザキ系無効 休み系無効
スキル	105 ようじゅつ

生前は貴族階級の人間だった死神。カウンターの特性を備えているほか、すばやさが高くなっていくのが特徴だ。攻撃力はやや低めなので、敵に反撃できるという特性の効果を最大限に発揮したければ、味方にバイキルトなどを使ってもらおう。

仲間にする方法
- 配合 ●189ボーンナイト×20ダークナイト
- ●189ボーンナイト×106モヒカント

シャークマジュ

No.47 ドラゴン系
ランク：B 位階：127

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ じどうMPかいふく
耐性	魔封じ系無効
スキル	46 ブレス

サメのような姿をした、ピンク色のドラゴン。魔封じ系への耐性と、じどうMPかいふくの特性を持つ。最大MPの伸びは、ほかのモンスターとくらべると良いほうではないが、MPが自動で回復するので、特技は惜しみなく使わせても大丈夫だ。

仲間にする方法
- 配合 ●一般配合

シャイニング

No.119 物質系
ランク：F 位階：28

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	イオけい とくい
耐性	イオ系吸収 ヒャド系弱点
スキル	1 メラ&イオ

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：早熟

能力値の上限と伸び
最大HP ★★ / 最大MP ★ / 攻撃力 ★★ / 守備力 ★★ / すばやさ ★ / かしこさ ★

小さな太陽の形をしたモンスター。イオけいとくいの特性を持ち、なおかつイオ系を吸収することができるが、ヒャド系に弱い。メラ&イオのスキルで覚えていくメラ系とイオ系の特技は、敵の数や耐性の有無に応じて使いわけよう。

仲間にする方法
- スカウト ●サンドロ島・昼 ●マスター戦(キャル、ダイキ、フェイト)
- 配合 ●一般配合

シャドー

No.116 物質系　ランク：F　位階：12

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	ドルマけい とくい
耐性	デイン系弱点 ドルマ系吸収 ザキ系無効
スキル	94 しにがみ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★　最大MP ★★　攻撃力 ★　守備力 ★★　すばやさ ★★★　かしこさ ★

実体を持ち、動き出すようになった影。しにがみのスキルによって、敵を一撃で倒せる特技を数多く覚える。それらの特技を使い、自分がダメージを受ける前に相手を倒すことで、最大HPがあまり上がらない点をカバーしていきたい。

仲間にする方法
- スカウト ●ノビス島・ダンジョン ●マスター戦(ガフ、フェザー)
- 配合 ●一般配合

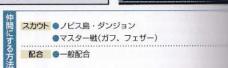
ジャミラス

No.164 悪魔系　ランク：A　位階：140

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	AI2かいこうどう
耐性	ザキ系無効 魔封じ系無効 休み系弱点
スキル	4 メラ&バギ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

三つ目の上級悪魔。ハートブレイクやなめまわしなどの休み系に弱い唯一の種族だが、命令を出していないときに1ラウンドで2回行動できるという特性は、その弱点を十分補うほど強力。敵をスカウトするときには、とくに役に立ってくれる。

仲間にする方法
- 配合 ●一般配合

しりょうのきし

No.188 ゾンビ系　ランク：B　位階：116

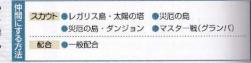
装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	――
耐性	デイン系弱点 ザキ系無効 休み系無効
スキル	59 HPかいふく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★

手に大鎌を持つ、身体が骨だけの騎士。HPかいふくのスキルを所持しているが、最大MPはそれほど高くならない。回復呪文は多用せず、攻撃力や守備力が伸びていくことを活かして、ふだんは攻撃役にまわったほうがいいだろう。

仲間にする方法
- スカウト ●レガリス島・太陽の塔 ●災厄の島 ●災厄の島・ダンジョン ●マスター戦(グランパ)
- 配合 ●一般配合

シルバーデビル

No.103 魔獣系　ランク：B　位階：129

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	ザキ系無効
スキル	105 ようじゅつ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

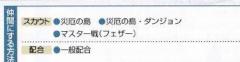
能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

銀色の毛皮に覆われた、サルのような魔獣。すべての能力値が平均的に上がっていく万能タイプだ。野生のシルバーデビルはメガンテを使ってくるので、スカウトするときは、こちらが一瞬で全滅しないよう、相手の呪文を封じておきたい。

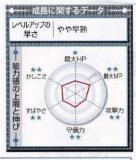
仲間にする方法
- スカウト ●災厄の島 ●災厄の島・ダンジョン ●マスター戦(フェザー)
- 配合 ●一般配合

じんめんガエル

No.151 悪魔系　ランク：E　位階：51

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	メラ系弱点 マヌーサ系無効
スキル	59 HPかいふく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

背中に悪魔の顔を持つ、カエル型のモンスター。ムチを装備できるのが魅力だが、攻撃力はあまり上がらないので、その長所を活かしにくい。HPかいふくのスキルを持ち、最大MPもやや伸びが良いことを考えると、回復役にするのが無難だ。

仲間にする方法
- スカウト ●モルボンバ島・昼 ●マスター戦(ケティ)
- 配合 ●一般配合

じんめんじゅ

No.71 自然系　ランク：C　位階：108

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	じどうHPかいふく
耐性	メラ系弱点
スキル	108 エコロジー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成

真っ赤な眼と大きく裂けた口が幹の中央にある樹木。じどうHPかいふくの特性を持つうえ、エコロジーのスキルでマホトラおどりを覚えればMPも自力で回復できるようになる。ただし、身体が木であるため燃えやすく、メラ系に弱い。

仲間にする方法
- スカウト ●モルボンバ島・夜 ●マスター戦(ガフ)
- 配合 ●一般配合 ●????

スカルゴン

No. 37　ドラゴン系
ランク：D　位階：58

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	—
耐性	デイン系弱点 ザキ系無効
スキル	37 ヒャド&ドルマ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★／かしこさ ★

骨だけになってもなお生きつづけるドラゴン。野生のものは夜のサンドロ島に出現するが、冒険の序盤でスカウトを成功させるのは難しい。仲間にするなら、バトルレックスとゾンビ系を親にした特殊配合を利用するのがオススメだ。

仲間にする方法
- スカウト ●サンドロ島・夜　●マスター戦（グランパ）
- 配合 ●36 ドラゴン×ゾンビ系　●41 バトルレックス×ゾンビ系

スキッパー

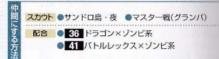
No. 180　ゾンビ系
ランク：E　位階：52

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	—
耐性	休み系無効
スキル	68 ジャミング

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	かなり早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★★／すばやさ ★／かしこさ ★

古いブーツのなかを住みかにする悪霊。守備力がよく伸びるほか、ゾンビ系モンスターにしては珍しく弱点がない。攻撃力などはあまり高くならないので、ジャミングのスキルでルカニやボミエといった特技を覚え、敵の能力値を下げていこう。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島・ダンジョン　●マスター戦（デイジィ、ネルト）
- 配合 ●一般配合

スライム

No. 1　スライム系
ランク：F　位階：1

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	かいしん でやすい
耐性	—
スキル	102 スラフォース

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★／かしこさ ★★

やわらかい水滴状の身体を持ったモンスター。能力値は全体的に低めだが、最初から持っているスラフォースのスキルで覚える特技は、冒険の序盤ではそこそこ頼りになる。スカウトで仲間にするのが簡単なのも、うれしいところだ。

仲間にする方法
- スカウト ●ノビス島　●名もなき島
- 配合 （スライム同士の配合や、てんせいのつえを装備しての配合以外では生まれない）

スライムカルゴ

No. 7　スライム系
ランク：E　位階：46

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	—
耐性	マヌーサ系無効
スキル	65 MPかいふく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★★／すばやさ ★／かしこさ ★

重たい巻き貝を背負ったスライム。レベルアップするにつれて、守備力が急激に上がっていく。MPかいふくのスキルで覚えるマホトムやマホトーンを使って敵の呪文を封じ、相手が直接打撃の攻撃しか使えない状態に持ちこみたい。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦（クロア、ネルト）
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gピットのサロンでリーと交換する

スライムつむり

No. 3　スライム系
ランク：F　位階：15

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	—
耐性	—
スキル	73 ガード

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

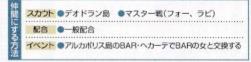
能力値の上限と伸び：最大HP ★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★★／すばやさ ★／かしこさ ★

硬い殻に身を包んだ、スライムの一種。守備力が上がりやすく、直接打撃で受けるダメージは小さめだが、呪文や息への耐性はとくに持っていない。それらの攻撃で受けるダメージは、ガードのスキルで覚えるマジックバリアなどで減らそう。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島　●マスター戦（フォー、ラビ）
- 配合 ●一般配合
- イベント ●アルカポリス島のBAR・ヘカーテでBARの女と交換する

スライムナイト

No. 9　スライム系
ランク：D　位階：65

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	カウンター
耐性	混乱系無効
スキル	57 ホワイトファイター

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★／かしこさ ★

スライムにまたがって戦う騎士。カウンターの特性と、ホワイトファイターのスキルを持つ。このスキルではホーリーエッジやライデインを覚えられるので、デイン系が弱点になっている種族の多いゾンビ系が相手なら、とくに活躍できる。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦（ヨーグ、ルイヒ）
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gピットのサロンでカレンと交換する

スライムファング

No. 8 スライム系　ランク：D　位階：53

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	ダウン系無効
スキル	62 さむらい

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★

スライムに、鋭いツメを持つ手と逆立った体毛が生えたもの。さむらいのスキルで覚える最初の3つの特技は、自分の身までもが危険にさらされるため、少々使いにくい。最低でも、4つ目のバイキルトまでは覚えさせておこう。

仲間にする方法
- スカウト ●モルボンバ島・夜　●マスター戦（ネルト）
- 配合 ●一般配合

スライムブレス

No. 15 スライム系　ランク：C　位階：90

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	炎ブレス系無効 吹雪ブレス系無効
スキル	106 ドラゴンスピリッツ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★

ツノと羽根が特徴的なスライム系のモンスター。炎ブレス系と吹雪ブレス系を無効化するほか、ドラゴンスピリッツのスキルによって息で攻撃する特技を覚える。攻撃するときは、敵が多いなら息、少ないなら直接打撃と使いわけていくといい。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦（ネルト）
- 配合 ●一般配合

スライムベス

No. 5 スライム系　ランク：E　位階：31

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	メラけい とくい
耐性	メラ系無効
スキル	7 メラ&デイン

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

肉を主食としているために身体が赤くなったスライム。能力値は、スライムよりわずかにすぐれている。メラ&デインのスキルで覚えるメラ系やデイン系の特技は、弱点とする種族が多いので、敵に合わせて使うものを選んでいこう。

仲間にする方法
- スカウト ●名もなき島　●マスター戦（キャル、ダイキ、フェイト）
- 配合 ●一般配合

スライムベホマズン

No. 21 スライム系　ランク：B　位階：134

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	かいふく とくい
耐性	ザキ系弱点 魔封じ系無効
スキル	60 ぜんたいかいふく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★★　最大MP ★★　攻撃力 ★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

緑色の巨体を持つ、ホイミスライムの一種。ぜんたいかいふくのスキルによって、味方全員のHPを回復する呪文などを覚える。攻撃力はあまり伸びないので、回復を行わなくていいときは、スクルトを使わせるなどして補助役をまかせたい。

仲間にする方法
- 配合 ●一般配合
- ●16 キングスライム×16 キングスライム

スライムマデュラ

No. 25 スライム系　ランク：S　位階：177

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	メタルボディ にげあしさいきょう
耐性	ほとんどの特技無効
スキル	41 かえん2

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	極めて晩成（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び：最大HP ★　最大MP ★★★　攻撃力 ★★★　守備力 ★★★　すばやさ ★★★　かしこさ ★★★

身体がマデュライトと同じ物質でできているスライム。能力値の伸びや耐性などの特徴は、メタルボディの特性を持つほかのモンスターと同じ。配合で生み出すには、体内に高濃度のマ素を含むモンスターや、巨体を持つスライムなどが必要だ。

仲間にする方法
- 配合 ●????

ソードファントム

No. 187 ゾンビ系　ランク：B　位階：115

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	デイン系弱点 ザキ系無効 マヌーサ系無効
スキル	31 バギ&ドルマ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★★　かしこさ ★★

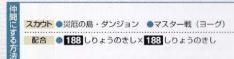
返り血で赤黒く染まったマントをまとう、剣士の魂。レベルが上がるとすばやさが高くなり、ほかの能力値も平均的に伸びる。仲間にするときは、配合を利用するより、災厄の島のダンジョンに出現する野生のものをスカウトしたほうがラク。

仲間にする方法
- スカウト ●災厄の島・ダンジョン　●マスター戦（ヨーグ）
- 配合 ●188 しりょうのきし×188 しりょうのきし

ダークスライム

No. 19 スライム系

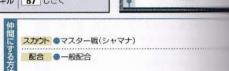
ランク：B　位階：117

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ ドルマけい とくい
耐性	デイン系弱点 ドルマ系吸収
スキル	87 じごく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★★　攻撃力★　守備力★★　すばやさ★★　かしこさ★★★

心を闇に支配され、悪魔のような翼と尾が生えてしまったスライム。ドルクマやドルモーアを覚えるじごくのスキルをはじめから持ち、ドルマけい とくいの特性も備える。最大MPも伸びやすいので、ドルマ系の特技を積極的に使わせよう。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦（シャマナ）
- 配合 ●一般配合

ダークナイト

No. 20 スライム系

ランク：B　位階：125

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ ドルマけい とくい
耐性	ドルマ系無効
スキル	58 ブラックファイター

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★　守備力★★　すばやさ★　かしこさ★★

悪のナイトを乗せて戦うダークスライム。ドルクマなどを覚える点とドルマけい とくいの特性を持つ点はダークスライムと同じだが、マホトラおどりでMPを吸い取れるため、特技をより多用できる。ただし、能力値はそれほど上がらない。

仲間にする方法
- スカウト ●ヨッドムア島・夜　●マスター戦（ルイヒ）
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gビットのサロンでリーと交換する

ダースウルフェン

No. 186 ゾンビ系

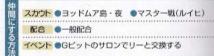
ランク：C　位階：102

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	デイン系弱点 ダウン系無効
スキル	37 ヒャド&ドルマ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★　すばやさ★★　かしこさ★

闇の波動をあやつる魔犬にしたがう、邪悪なオオカミ。攻撃力が伸びやすく、テンションアップの特性を持つことから、スカウト役もまかせられる。配合では誕生しないので、仲間にするなら夜のモルボンバ島などでスカウトするしかない。

仲間にする方法
- スカウト ●モルボンバ島・夜
●マスター戦（グランバ、ルドボア）
- 配合 （ダースウルフェン同士の配合や、てんせいのつえを装備しての配合以外では生まれない）

ダースドラゴン

No. 40 ドラゴン系

ランク：D　位階：83

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	じどうMPかいふく
耐性	炎ブレス系無効 魔封じ系無効
スキル	75 ふういん

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成

能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★　すばやさ★　かしこさ★

燃えさかるマグマから生まれたと言われるドラゴン。じどうMPかいふくの特性を持つうえ、ふういんのスキルでマホトラを覚えれば敵のMPを吸い取ることもできる。残りMPを気にせずに特技を使わせても問題ないだろう。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦（キャル、フェイト）
- 配合 ●一般配合
● 36 ドラゴン×魔獣系

だいおうイカ

No. 81 自然系

ランク：S　位階：172

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	×
杖	○

特性	——
耐性	水系吸収 魔封じ系無効
スキル	61 いじょうかいふく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	極めて晩成

能力値の上限と伸び：最大HP★★★　最大MP★　攻撃力★★★　守備力★★★　すばやさ★　かしこさ★

9本もの触手を持つ、巨大なイカ。いじょうかいふくのスキルを最初から持っているが、最大MPが上がりにくく、回復役には向かない。攻撃力が高くなる点とムチを装備できる点を活かして、積極的に攻撃させたほうが持ち味を発揮できる。

仲間にする方法
- 配合 ● 77 エビラ× 165 グラコス
● 169 おにこんぼう× 63 ブチアーノン

ダンビラムーチョ

No. 101 魔獣系

ランク：C　位階：109

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	——
耐性	混乱系無効
スキル	92 バーサーカー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★　すばやさ★　かしこさ★

その名のとおり、段平（幅の広い刀）を使いこなすモンスター。バーサーカーのスキルで覚える特技は、たいあたりのようにじ自分自身もダメージを受けてしまうものが多い。通常攻撃や、敵の守備力を下げるかぶとわりを主体に戦わせよう。

仲間にする方法
- スカウト ●レガリス島・太陽の塔　●マスター戦（クロオビ）
- 配合 ●一般配合

デザートデーモン

No. 152 悪魔系
ランク：D 位階：61

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	──
耐性	マヌーサ系無効
スキル	73 ガード

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう

スイーツを食べるためのスプーンを武器がわりに使う悪魔。冒険の序盤でスカウトできるモンスターのなかではかなり強く、さまざまな局面で頼りになる。敵として現れたときは、倒したときにもらえる経験値が比較的多めなのもうれしい。

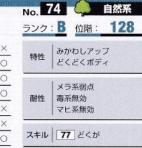
仲間にする方法
- スカウト ●サンドロ島・ダンジョン ●マスター戦(クロオビ、ダイキ)
- 配合 ●153 びっくりサタン×149 ベビーサタン

デスファレーナ

No. 74 自然系
ランク：B 位階：128

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	みかわしアップ どくどくボディ
耐性	メラ系弱点 毒系無効 マヒ系無効
スキル	77 どくが

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや早熟

羽根に猛毒を持つ、蛾のモンスター。通常攻撃で相手を毒に冒すどくどくボディの特性を備えるほか、どくがのスキルでは、どくこうげきやもうどくのいきを覚えられる。最大HPの高い敵は、これらの特技で毒や猛毒に冒すといいだろう。

仲間にする方法
- スカウト ●モルボンバ島・夜
- 配合 ●一般配合

デュラハーン

No. 196 ゾンビ系
ランク：S 位階：170

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	ザキ系無効 マヒ系無効
スキル	62 さむらい

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや早熟(だんだん遅くなる)

首を失った戦士の亡霊。仲間にするのに手間がかかるものの、どの能力値も伸びが非常に良い。バイキルトを覚えるさむらいのスキルを最初から持ち、テンションを上げることもできるため、スカウトアタックを行うのにも向いている。

仲間にする方法
- 配合 ●195 しにがみきぞく×142 あんこくのまじん ●195 しにがみきぞく×193 なげきのぼうれい ●195 しにがみきぞく×181 ぼうれいけんし

デンデンりゅう

No. 35 ドラゴン系
ランク：E 位階：47

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	──
耐性	マホトラ系無効
スキル	91 あらくれ

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう

酒入りのツボをいつも持ち歩いている、太ったドラゴン。最大MP、すばやさ、かしこさが上がりにくい反面、攻撃力はレベルが低いうちから伸びていく。特技はここぞというときにだけ使い、ふだんは通常攻撃で戦わせていこう。

仲間にする方法
- スカウト ●モルボンバ島・夜 ●襲撃された島 ●マスター戦(ネルト、フェリス、モンド)
- 配合 ●一般配合

とらおとこ

No. 95 魔獣系
ランク：D 位階：76

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	かいしん でやすい
耐性	魔封じ系無効
スキル	54 イエローファイター

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう

人食いトラに食べられてしまった人間の魂がトラに乗り移ったモンスター。レベルアップ時には、攻撃力よりも守備力のほうが伸びやすい。イエローファイターのスキルでは、イオやれっぱざんといったイオ系の特技などを覚えられる。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦(クロオビ、フォー)
- 配合 ●一般配合

ドラキー

No. 145 悪魔系
ランク：F 位階：6

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	魔封じ系無効
スキル	58 ブラックファイター

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：かなり早熟

暗いところで活動する、コウモリ型の魔物。すばやさがとても伸びやすく、敵より先に行動できることが多い。ブラックファイターのスキルでマホトラおどりを覚えると、敵からMPを奪って特技をどんどん使っていけるようになる。

仲間にする方法
- スカウト ●ノビス島・夜 ●ノビス島・ダンジョン ●名もなき島 ●マスター戦(フェザー)
- 配合 ●一般配合
- イベント ●冒険の最初に3匹のなかから選ぶ

ドラゴスライム

No. 6　スライム系　ランク：E　位階：38

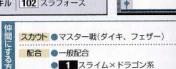
装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	炎ブレス系無効 吹雪ブレス系無効
スキル	102 スラフォース

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

ドラゴンの血を引くスライム。スラフォースのスキルではいろいろな特技を覚えるが、最大MPの伸びがイマイチなため、多用させるのは難しい。攻撃力が伸びやすいことを活かして、通常攻撃をメインにするのがオススメだ。

仲間にする方法

- スカウト ●マスター戦(ダイキ、フェザー)
- 配合 ●一般配合
- ●1 スライム×ドラゴン系

ドラゴン

No. 36　ドラゴン系　ランク：D　位階：54

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	炎ブレス系無効 吹雪ブレス系無効
スキル	106 ドラゴンスピリッツ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

硬いウロコに覆われたドラゴン。攻撃力が上がりやすく、炎ブレス系や吹雪ブレス系の特技を覚えるスキルを最初から持っているので、攻撃役として申しぶんない。基本的に野生のものはいないが、デオドラン島のダンジョンに1匹だけ現れる。

仲間にする方法

- スカウト ●デオドラン島・ダンジョン ワンチャンス
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gピットのサロンでマリネリスと交換する

ドラゴンソルジャー

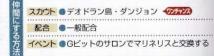
No. 43　ドラゴン系　ランク：C　位階：106

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	かいしん でやすい
耐性	ダウン系無効
スキル	81 レンジャー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★

ドラゴン一族の戦士。かいしん でやすいの特性を備えているうえ、攻撃力もズバ抜けて伸びやすい。強力な武器を装備させておけば、手ごわい敵と戦うときだけでなく、敵モンスターをスカウトするときにも役立ってくれるはずだ。

仲間にする方法

- スカウト ●災厄の島
- 配合 ●一般配合

ドラゴンバゲージ

No. 38　ドラゴン系　ランク：D　位階：66

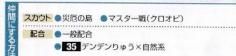
装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	魔封じ系無効
スキル	40 かえん

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

食料を保存するためのツボを持ち歩く、しっかり者のドラゴン。最大MP、すばやさ、かしこさは上がりにくいが、それ以外の能力値は全体的に高めになる。ドラゴン系のなかでは、レベルを上げるために必要となる経験値が比較的少ない。

仲間にする方法

- スカウト ●災厄の島　●マスター戦(クロオビ)
- 配合 ●一般配合
- ●35 デンデンりゅう×自然系

ドラゴンブッシュ

No. 34　ドラゴン系　ランク：E　位階：39

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	メラ系弱点 混乱系無効
スキル	4 メラ&バギ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

呪われたイバラが、マ素を浴びてドラゴンに変化したモンスター。能力値の伸びはやや悪いものの、ムチを装備できるため、複数の敵と戦うときに頼りになる。みかわしアップの特性を備えており、敵の攻撃をかわすことが多いのも強みだ。

仲間にする方法

- スカウト ●マスター戦(モンド)
- 配合 ●一般配合
- ●31 いばらドラゴン×ゾンビ系

トラップボックス

No. 139　物質系　ランク：S　位階：168

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	かいしん でやすい
耐性	ザキ系無効 マヒ系無効
スキル	78 ホラー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成 (だんだん遅くなる)

能力値の上限と伸び：最大HP ★★★　最大MP ★★　攻撃力 ★★　守備力 ★★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

宝箱のふりをして冒険者を襲う魔物。ホラーのスキルでは、メダパニぎりやメダパーニャといった相手を混乱させる特技を覚える。手ごわい敵と戦うときは、受けるダメージを抑えるためにも積極的に特技を使わせていきたい。

仲間にする方法

- スカウト ●災厄の島・ダンジョン ワンチャンス
- 配合 ●？？？？

ドルイド

No.150 悪魔系

ランク：E　位階：43

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	―
耐性	攻撃呪文無効（マダンテをのぞく）
スキル	13 イオ&バギ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP、最大MP ★★★、攻撃力 ★、守備力 ★★、すばやさ ★★、かしこさ ★★★

ブヨブヨした身体を持つ魔法使い。呪文への耐性が非常に高く、ダメージを与える呪文は、マダンテとメガンテをのぞいてすべて無効化できる。ただし、守備力はやや低めなので、攻撃力の高い相手との戦闘では残りHPに注意しておくこと。

仲間にする方法

- スカウト ●デオドラン島・ダンジョン ●モルボンバ島・夜 ●マスター戦（シャマナ、ダイキ）
- 配合 ●一般配合

どろにんぎょう

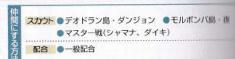
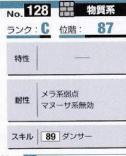
No.128 物質系

ランク：C　位階：87

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	―
耐性	メラ系弱点 マヌーサ系無効
スキル	89 ダンサー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成

踊ることに情熱を燃やす、どろで作られた人形。ダンサーのスキルを上げると、8種類もの踊りを覚えられる。味方のHPを回復するハッスルダンスと、敵からMPを奪うマホトラおどりを活用すれば、Gピットへもどらずに戦いつづけることも可能。

仲間にする方法

- スカウト ●モルボンバ島・夜
- 配合 ●一般配合

ドン・モグーラ

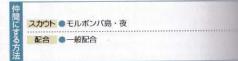
No.110 魔獣系

ランク：S　位階：173

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	休み系無効
スキル	100 インスパイヤ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	かなり早熟（だんだん遅くなる）

驚異的な音痴であるにもかかわらず歌うことは大好きという、モグラたちの首領。最大HP、攻撃力、守備力が非常に上がりやすく、なおかつそれぞれの上限の値も高い。テンションを上げることができるため、スカウト役としても優秀だ。

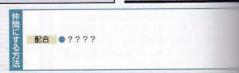
仲間にする方法

- 配合 ●？？？？

なげきのぼうれい

No.193 ゾンビ系

ランク：A　位階：154

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	―
耐性	デイン系弱点 ザキ系無効 眠り系無効
スキル	86 たたり

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

不道徳な罪を犯して天罰を受けた聖職者のゾンビ。一般配合で生まれるモンスターとしては、もっとも位階が高い。最大MPとかしこさが極めて伸びやすいのを活かし、たたりのスキルでドルモーアを覚えて相手に大ダメージを与えよう。

仲間にする方法

- 配合 ●一般配合

なぞのしんかん

No.161 悪魔系

ランク：B　位階：126

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	ドルマけい とくい
耐性	魔封じ系無効
スキル	31 バギ&ドルマ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

暗黒神を崇拝する、邪悪な神官。バギ&ドルマのスキルを最初から持っているうえ、魔封じ系を無効化できるため、呪文を封じられることがない。敵が1体のときはドルマ系、複数いるときはバギ系の特技を使って攻撃させよう。

仲間にする方法

- スカウト ●災厄の島・ダンジョン ●マスター戦（シャマナ）
- 配合 ●159 あくましんかん×131 パペットこぞう

バードファイター

No.102 魔獣系

ランク：B　位階：121

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	フライハンター
耐性	眠り系無効
スキル	107 フェザーウインド

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟

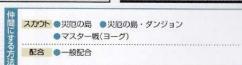
好戦的な性格をした、ニワトリ型の魔物。最大MPとかしこさはほとんど上がらないが、それ以外の能力値は高くなっていく。フライハンターの特性を持つ唯一の種族で、みかわしアップの特性を備えた相手でも、攻撃をかわされることが少ない。

仲間にする方法

- スカウト ●災厄の島 ●災厄の島・ダンジョン ●マスター戦（ヨーグ）
- 配合 ●一般配合

ハエおとこ

No.182 ゾンビ系 ランク：D 位階：72

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	メラ系弱点 眠り系無効
スキル	75 ふういん

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：早熟
能力値の上限と伸び：最大HP★★ 最大MP 攻撃力★★ 守備力★★ すばやさ★★ かしこさ★

不快な羽音を立てながら空中を飛びまわる、ハエのモンスター。ふういんのスキルでは、相手の特定の行動を封じる特技を覚えられる。最大MPはやや伸びにくいが、マホトラで敵からMPを奪っていけば、MP不足になりにくい。

仲間にする方法
- スカウト ●ヨッドムア島 ●マスター戦(ケティ)
- 配合 ●一般配合

ばくだんいわ

No.124 物質系 ランク：D 位階：60

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	—
耐性	ザキ系無効
スキル	93 じこぎせい

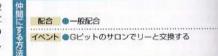
成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや晩成
能力値の上限と伸び：最大HP★★ 最大MP 攻撃力★★ 守備力★★★ すばやさ★ かしこさ★★

爆発物を含む岩石から生まれた魔物。じこぎせいのスキルで覚える特技には、自分自身を犠牲にして、敵にダメージを与えたり味方を回復したりするものが多い。よほどのピンチでないかぎりは、通常攻撃を主体にして戦わせるほうが無難だ。

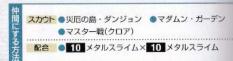
仲間にする方法
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gピットのサロンでリーと交換する

はぐれメタル

No.18 スライム系 ランク：C 位階：107

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	メタルボディ にげあしさいきょう
耐性	ほとんどの特技無効
スキル	90 ダイナマイト

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：極めて晩成（だんだん遅くなる）
能力値の上限と伸び：最大HP★ 最大MP★★★ 攻撃力 守備力★★★ すばやさ★★★ かしこさ★★★

あらゆる衝撃を吸収する液体金属の身体を持つメタルスライム。ほとんどの能力値が伸びやすいうえ、どんな呪文も受けつけず、さらにメタルボディの特性も備えている。ただし、最大HPだけは極端に低いので、残りHPに注意しつつ戦おう。

仲間にする方法
- スカウト ●災厄の島・ダンジョン ●マダムン・ガーデン ●マスター戦(クロア)
- 配合 ●10 メタルスライム×10 メタルスライム

はさみくわがた

No.72 自然系 ランク：C 位階：111

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	メラ系弱点 眠り系無効
スキル	109 むしのしらせ

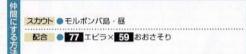
成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや早熟
能力値の上限と伸び：最大HP★★ 最大MP★ 攻撃力★★ 守備力★★★ すばやさ★★ かしこさ★

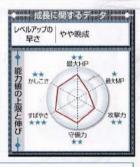
ハサミのようなアゴをした、巨大なクワガタ。最大MPとかしこさ以外は、どの能力値も比較的上がりやすい。配合で生み出すには、位階の高いエビラが必要となるため、モルボンバ島でスカウトしたほうが手早く仲間にできるだろう。

仲間にする方法
- スカウト ●モルボンバ島・昼
- 配合 ●77 エビラ×59 おおさそり

バズズ

No.108 魔獣系 ランク：A 位階：163

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	—
耐性	ヒャド系無効 ザキ系無効
スキル	90 ダイナマイト

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや晩成
能力値の上限と伸び：最大HP★★ 最大MP★ 攻撃力★★ 守備力★★ すばやさ★★★ かしこさ★★

全身に返り血を浴びた、悪の魔獣。シルバーデビルと特定のモンスターを配合する方法でしか仲間にできない。ダイナマイトのスキルではイオナズンなどの特技を覚えられるが、最大MPが伸びにくいので、ふだんは通常攻撃を使わせよう。

仲間にする方法
- 配合 ●103 シルバーデビル×104 ギガンテス
  ●103 シルバーデビル×134 ゴーレム
  ●103 シルバーデビル×164 ジャミラス
  ●103 シルバーデビル×81 だいおうイカ

バッファロン

No.107 魔獣系 ランク：A 位階：148

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	ザキ系無効 混乱系無効
スキル	92 バーサーカー

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや晩成
能力値の上限と伸び：最大HP★★★ 最大MP★ 攻撃力★★★ 守備力★★★ すばやさ★★ かしこさ★

独特の形状をしたツノを持つ、猛牛のような魔物。一般配合で生まれる魔獣系モンスターのなかでは、もっとも位階が高い。テンションを上げることができるため、仲間になりにくいモンスターをスカウトするときに役立ってくれる。

仲間にする方法
- 配合 ●一般配合

バトルレックス

No.41 ドラゴン系　ランク：C　位階：91

項目	内容
特性	かいしん でやすい
耐性	混乱系無効
スキル	106 ドラゴンスピリッツ

装備できる武器：剣 ○ ／ ヤリ × ／ オノ ○ ／ ハンマー × ／ ムチ × ／ ツメ ○ ／ 杖 ○

成長に関するデータ：レベルアップの早さ　やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★ ／ 最大MP ★ ／ 攻撃力 ★★ ／ 守備力 ★★ ／ すばやさ ★★ ／ かしこさ ★

巨大なオノを武器にする恐竜。攻撃力の伸びが良いので、通常攻撃を使うだけでも十分戦力になるが、敵が複数いる場合は息で攻撃するのも有効だ。ただし、最大MPが低く、特技を使いすぎるとすぐにMPが尽きてしまう点には注意。

仲間にする方法
- スカウト ●レガリス島・月の塔 ●モルボンバ島・昼 ●襲撃された島 ●マスター戦(フェリス)
- 配合 ●一般配合

バブルキング

No.22 スライム系　ランク：A　位階：144

項目	内容
特性	どくどくボディ
耐性	毒系無効 マヒ系無効
スキル	79 ためいき

装備できる武器：剣 × ／ ヤリ ○ ／ オノ × ／ ハンマー ○ ／ ムチ × ／ ツメ ○ ／ 杖 ○

成長に関するデータ：レベルアップの早さ　やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★★ ／ 最大MP ★★ ／ 攻撃力 ★★ ／ 守備力 ★★ ／ すばやさ ★ ／ かしこさ ★★

バブルスライムたちが合体した姿。一般配合で生まれるスライム系のなかでは、もっとも位階が高い。通常攻撃で相手を毒に冒すどくどくボディの特性を備えているほか、ためいきのスキルを上げると敵に状態異常を発生させる特技を覚える。

仲間にする方法
- 配合 ●一般配合

バブルスライム

No.2 スライム系　ランク：F　位階：8

項目	内容
特性	どくどくボディ
耐性	毒系無効
スキル	102 スラフォース

装備できる武器：剣 × ／ ヤリ × ／ オノ × ／ ハンマー ○ ／ ムチ ○ ／ ツメ ○ ／ 杖 ○

成長に関するデータ：レベルアップの早さ　やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★ ／ 最大MP ★ ／ 攻撃力 ★★ ／ 守備力 ★★ ／ すばやさ ★ ／ かしこさ ★★

毒の沼地から生まれた、半液体状のスライム。どくどくボディの特性を持ち、ムチも装備できるので、通常攻撃を主体にして戦わせるといい。スラフォースのスキルでホイミやベホイミを覚えたあとは、回復役にするのもひとつの手だろう。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島・ダンジョン ●マスター戦(エロネ)
- 配合 ●一般配合

パペットこぞう

No.131 物質系　ランク：C　位階：110

項目	内容
特性	—
耐性	眠り系無効
スキル	99 バラエティ

装備できる武器：剣 ○ ／ ヤリ × ／ オノ × ／ ハンマー ○ ／ ムチ ○ ／ ツメ × ／ 杖 ○

成長に関するデータ：レベルアップの早さ　かなり早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★ ／ 最大MP ★★ ／ 攻撃力 ★★ ／ 守備力 ★★ ／ すばやさ ★★ ／ かしこさ ★★

手作りの人形を両手にはめた、黒子のようなモンスター。すべての能力値が平均的に伸びていく万能タイプで、攻撃役も回復役もこなせる。バラエティのスキルで覚えるハッスルダンスは、味方全員のHPをまとめて回復したいときに便利。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦(エロネ)
- 配合 ●一般配合

バベルボブル

No.141 物質系　ランク：S　位階：181

項目	内容
特性	—
耐性	ザキ系無効 眠り系無効
スキル	74 てっぺき

装備できる武器：剣 ○ ／ ヤリ × ／ オノ ○ ／ ハンマー ○ ／ ムチ × ／ ツメ × ／ 杖 ○

成長に関するデータ：レベルアップの早さ　かなり早熟（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び：最大HP ★★★ ／ 最大MP ★★ ／ 攻撃力 ★★★ ／ 守備力 ★★★ ／ すばやさ ★ ／ かしこさ ★★

バル、ブル、ベル、ボルの4匹が合体した姿。すばやさ以外の能力値はどれも上がりやすく、なかでも攻撃力と守備力は大幅に伸びていく。てっぺきのスキルでは、敵の攻撃から身を守る特技を覚えるため、強敵と戦うときにも頼りになる。

仲間にする方法
- 配合 ●????

バル

No.137 物質系　ランク：A　位階：156

項目	内容
特性	—
耐性	—
スキル	65 MPかいふく

装備できる武器：剣 ○ ／ ヤリ ○ ／ オノ × ／ ハンマー × ／ ムチ ○ ／ ツメ × ／ 杖 ○

成長に関するデータ：レベルアップの早さ　やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★ ／ 最大MP ★★ ／ 攻撃力 ★★ ／ 守備力 ★★ ／ すばやさ ★★ ／ かしこさ ★★★

自分のことをリーダーシップにあふれた頭脳派モンスターだと思いこんでいる魔物。最大MPとかしこさが伸びやすいうえ、MPかいふくのスキルではマホトラを覚える。残りMPを温存するよりも、特技を多用して戦ったほうがいいだろう。

仲間にする方法
- 配合 ●136 ブル×物質系 ●138 ベル×物質系 ●132 ボル×物質系
- イベント ●アルカポリス島のスラムでもらう

ピサロナイト

No.194 ゾンビ系　ランク：A　位階：157

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	AI2かいこうどう
耐性	ザキ系無効 魔封じ系無効 マヒ系弱点
スキル	80 ふういんのわざ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

主君の大切なものを命懸けで守る騎士。AI2かいこうどうの特性を備えており、命令を出さなかったラウンドでは2回つづけて行動することができる。スカウトアタックも2回くり出せるため、敵モンスターを仲間にしたいときにも役立つ。

仲間にする方法
- 配合 ●160キラーアーマー×78オーシャンクロー
- ●160キラーアーマー×195しにがみきぞく

びっくりサタン

No.153 悪魔系　ランク：D　位階：62

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	マホトラ系無効 魔封じ系無効
スキル	89 ダンサー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★★　攻撃力 ★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

ダンスをこよなく愛する、小さな悪魔。ほとんどの能力値が平均的に伸びていくが、攻撃力だけは上がりにくい。通常攻撃によるダメージは期待できないので、ダンサーのスキルで覚える踊りを使って、敵に状態異常を引き起こそう。

仲間にする方法
- スカウト ●レガリス島 ●マスター戦(エロネ)
- 配合 ●一般配合
- イベント ●アルカポリス島のスラムでもらう

ひとくいばこ

No.123 物質系　ランク：D　位階：56

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	ひんしで かいしん
耐性	ザキ系無効
スキル	78 ホラー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★

ふだんは宝箱に化け、獲物がくると正体を現す魔物。ホラーのスキルでは、敵を混乱させる特技を使えるようになるが、最大MPが低いため多用するのは難しい。高い攻撃力を活かして、通常攻撃をメインに戦うほうがいいだろう。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島・ダンジョン ●茶色の宝箱を開けたときにまれに出現
- 配合 ●120おどるほうせき×120おどるほうせき

プークプック

No.87 魔獣系　ランク：F　位階：19

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	――
耐性	眠り系無効
スキル	89 ダンサー

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

角笛を吹きながら踊るモンスター。特性は持っていないが、能力値は平均的に上がっていく。ダンサーのスキルを上げて、味方のHPを回復するハッスルダンスと敵のMPを吸い取るマホトラおどりを覚えさせ、回復役にするのがオススメ。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦(エロネ、ケティ、シャマナ)
- 配合 ●一般配合
- イベント ●Gピットのサロンでトライガーと交換する ●アルカポリス島のスラムで仲間にする

プチアーノン

No.63 自然系　ランク：E　位階：40

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	水系吸収 魔封じ系無効
スキル	98 みずげい

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

海のかわいいアイドル。みずげいのスキルをはじめから持っており、味方のHPを回復したり、チカラつきた仲間を生き返らせたりする特技が使えるようになる。回復役に最適だが、最大HPがやや低いので、残りHPには注意しておこう。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島・昼 ●マスター戦(ラビ)
- 配合 ●一般配合

ブラウニー

No.96 魔獣系　ランク：D　位階：77

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	マホトラ系無効
スキル	84 バウンティハンター

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

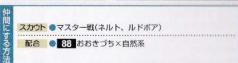
能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

巨大な木づちを振りまわして戦う魔物。攻撃力が大幅に伸びていくほか、テンションを上げることもできるので、スカウトアタックをさせるのに向いている。配合で手軽に生み出せるモンスターのなかでは、位階がわりと高めなのもうれしい。

仲間にする方法
- スカウト ●マスター戦(ネルト、ルドボア)
- 配合 ●88おおきづち×自然系

ブラックドラゴン

No. 52　ドラゴン系
ランク：S　位階：165

剣	ヤリ	オノ	ハンマー	ムチ	ツメ	杖
○	×	○	×	×	○	○

特性	——
耐性	ドルマ系無効 ザキ系無効
スキル	69 VSじゅもん

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう（だんだん遅くなる）
能力値の上限と伸び：最大HP ★★★／最大MP ★／攻撃力 ★★★／守備力 ★★★／すばやさ ★★／かしこさ ★★

強大な力を持った、漆黒のドラゴン。最大MPはやや上がりにくいが、それ以外の能力値は大きく伸びていき、あらゆる局面で役立ってくれる。災厄の島に現れるものの、スカウトはできないため、仲間にするには配合で生み出すしかない。

仲間にする方法
配合 ●50 グレイトドラゴン×195 しにがみきぞく

フラワーゾンビ

No. 192　ゾンビ系
ランク：A　位階：141

剣	ヤリ	オノ	ハンマー	ムチ	ツメ	杖
○	×	×	○	○	×	○

特性	——
耐性	メラ系弱点 魔封じ系無効
スキル	99 バラエティ

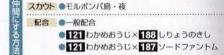
成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう

人間たちの負の感情を養分にして育った妖花。バラエティのスキルを上げれば、多彩な特技を覚えていく。スカウトできる野生のモンスターのなかで位階がもっとも高いため、配合に利用して、より強力なモンスターを生み出すのも手だ。

仲間にする方法
スカウト ●モルボンバ島・夜
配合 ●一般配合
●121 わかめおうじ×188 しりょうのきし
●121 わかめおうじ×187 ソードファントム

ブリザード

No. 118　物質系
ランク：F　位階：26

剣	ヤリ	オノ	ハンマー	ムチ	ツメ	杖
○	×	×	○	○	×	○

特性	ヒャドけい とくい
耐性	メラ系弱点 ヒャド系吸収 吹雪ブレス系吸収
スキル	56 ブルーファイター

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：早熟

凍てつく吹雪をまとったモンスター。最大MPと守備力はあまり伸びないものの、それ以外の能力値はわりと上がりやすい。配合で生み出す方法は特殊配合だけだが、夜のサンドロ島に数多く現れるので、仲間にするのは難しくないだろう。

仲間にする方法
スカウト ●サンドロ島・夜　●マスター戦（デイジィ、フェイト、ミリー）
配合 ●117 フレイム×103 シルバーデビル
●117 フレイム×15 スライムブレス
イベント ●Gピットのサロンでライムスと交換する

プリズニャン

No. 64　自然系
ランク：E　位階：48

剣	ヤリ	オノ	ハンマー	ムチ	ツメ	杖
×	×	○	○	×	○	○

特性	ヒャドけい とくい
耐性	ヒャド系無効
スキル	25 バギ&ヒャド

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや早熟
能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★／かしこさ ★

身体にしま模様のある、太ったネコ。最大HP、攻撃力、守備力が伸びやすく、上限の値もランクEにしては高め。ヒャドけい とくいの特性を持つので、呪文で攻撃するときはヒャド系のものを使い、ダメージを増やしつつMPを節約するといい。

仲間にする方法
スカウト ●デオドラン島・ダンジョン
●マスター戦（クロオビ、フェイト、ルドボア）
配合 ●一般配合

ブル

No. 136　物質系
ランク：A　位階：155

剣	ヤリ	オノ	ハンマー	ムチ	ツメ	杖
○	○	×	○	×	×	○

特性	——
耐性	混乱系無効
スキル	66 アッパー

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや早熟
能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★／かしこさ ★★

ボルの双子の兄弟と言われているモンスター。はじめから持っているアッパーのスキルでは、味方を強化する呪文を使えるようになる。手ごわい敵と戦うときは、バイキルトやスカラで早いうちに味方の戦力を上げておきたいところだ。

仲間にする方法
配合 ●137 バル×自然系
●138 ベル×自然系
●132 ボル×自然系

フレイム

No. 117　物質系
ランク：F　位階：20

剣	ヤリ	オノ	ハンマー	ムチ	ツメ	杖
○	×	×	○	○	×	○

特性	メラけい とくい
耐性	メラ系吸収 ヒャド系弱点 炎ブレス系吸収
スキル	53 レッドファイター

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：早熟
能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★／かしこさ ★

燃えさかる炎をまとった魔物。最大MPはそれほど伸びないが、レッドファイターのスキルではメラミなどの強力な特技を覚えることができる。ふだんは通常攻撃をメインに戦い、強敵との戦闘では特技を使わせるようにしよう。

仲間にする方法
スカウト ●サンドロ島・昼　●マスター戦（キャル、デイジィ、フェイト、ミリー）
配合 ●一般配合
●118 ブリザード×119 シャイニング
●118 ブリザード×174 メラゴースト

ベビーサタン

No.149 悪魔系 ランク：E 位階：36

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	イオけい とくい
耐性	魔封じ系無効
スキル	1 メラ&イオ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

いたずらと爆発が大好きな、小さな悪魔。イオけい とくいの特性を持っているおかげで、通常よりも少ないMPでイオ系の呪文を唱えることができる。メラ&イオのスキルを上げてイオやイオラを覚え、積極的に使っていくといい。

仲間にする方法

- スカウト ●サンドロ島・ダンジョン ●マスター戦(エロネ、シャマナ、ミリー)
- 配合 ●一般配合

ベビーパンサー

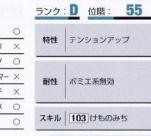
No.65 自然系 ランク：D 位階：55

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	ボミエ系無効
スキル	103 けものみち

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★

キラーパンサーの子ども。まだ幼く、こうどうはやいの特性は持っていないが、テンションアップの特性はすでに備えている。能力値の上がる傾向はキラーパンサーと同じで、最大MPとかしこさが伸びにくく、それ以外は伸びやすい。

仲間にする方法

- スカウト ●レガリス島・昼 ●マスター戦(ルドボア)
- 配合 ●一般配合

ベホマスライム

No.17 スライム系 ランク：C 位階：104

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	かいふく とくい
耐性	ザキ系無効 魔封じ系無効
スキル	59 HPかいふく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★★★　攻撃力 ★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

胴体の下から生えた触手を武器にして戦うスライム。最大MPとかしこさが上がりやすいほか、魔封じ系の特技を無効化できる。パーティの回復役に最適だが、レベルを上げるために必要な経験値がかなり多いので、根気よく育てていこう。

仲間にする方法

- スカウト ●マスター戦(エロネ、シャマナ)
- 配合 ●一般配合 ●4 ホイミスライム×14 もりもりベス
- イベント ●Gピットのサロンでベホイミンと交換する

ヘラクレイザー

No.80 自然系 ランク：S 位階：166

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	メラ系弱点 マヌーサ系無効
スキル	84 バウンティハンター

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び：最大HP ★★★　最大MP ★　攻撃力 ★★★　守備力 ★★★　すばやさ ★★　かしこさ ★

大きなツノを持つ、カブトムシのような魔物。最大MPとかしこさはやや上がりにくいものの、それ以外の能力値は順調に伸びていく。かぶとこぞうと、レアなモンスターであるメタルキングを配合する方法でしか仲間にできない。

仲間にする方法

- 配合 ●73 かぶとこぞう×24 メタルキング

ベリアル

No.167 悪魔系 ランク：A 位階：160

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	AI2かいこうどう イオけい とくい
耐性	イオ系無効 ザキ系無効 魔封じ系弱点
スキル	23 イオ&ドルマ2

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

強大な魔力を秘めた、悪魔たちの王。AI2かいこうどうの特性により、命令を出さなかったラウンドでは2回つづけて行動できる。さらに、イオ&ドルマ2のスキルでイオナズンなどを覚えていけば、攻撃役としておおいに活躍するはずだ。

仲間にする方法

- 配合 ●162 アークデーモン×109 アトラス
- ●162 アークデーモン×50 グレイトドラゴン
- ●162 アークデーモン×126 ゴールドマン
- ●162 アークデーモン×152 デザートデーモン

ベル

No.138 物質系 ランク：A 位階：159

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	—
耐性	魔封じ系無効
スキル	59 HPかいふく

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

自分の手足を、球形のよろいに収納できるモンスター。はじめから持っているHPかいふくのスキルでは、ホイミやザオラルといった回復呪文を覚えていく。攻撃力もそこそこ伸びるので、通常攻撃を使って戦わせるのもいいだろう。

仲間にする方法

- 配合 ●137 バル×魔獣系
- ●136 ブル×魔獣系
- ●132 ボル×魔獣系

ヘルコンドル

No. 69 自然系
ランク：C 位階：92

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性：みかわしアップ
耐性：吹雪ブレス系無効
スキル：60 ぜんたいかいふく

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：早熟

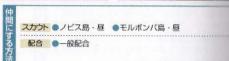
心優しい、ハゲタカの魔物。ぜんたいかいふくのスキルによってベホマラーやひかりのはどうを覚えれば、強敵との戦闘で頼りになる。ノビス島に出現するが、つり橋をふさぐ木の柵がなくなったあとでなければ会うことができない。

仲間にする方法
スカウト ●ノビス島・昼 ●モルボンバ島・昼
配合 ●一般配合

ヘルダイバー

No. 46 ドラゴン系
ランク：B 位階：118

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

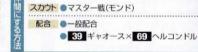
特性：みかわしアップ
耐性：眠り系無効
スキル：34 ヒャド&デイン

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：早熟

深海に生息する首長竜。みかわしアップの特性を持ち、敵の攻撃をかわせることが多い。ドラゴン系のなかではレベルを上げるために必要な経験値が少なく、配合で生み出した直後でも、何度か戦闘をすればすぐに戦力になる点もうれしい。

仲間にする方法
スカウト ●マスター戦(モンド)
配合 ●一般配合
●39 ギャオース×69 ヘルコンドル

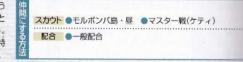
ヘルホーネット

No. 66 自然系
ランク：D 位階：68

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性：みかわしアップ、ビリビリボディ
耐性：メラ系弱点、毒系無効、マヒ系無効
スキル：80 ふういんのわざ

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★★／かしこさ ★★

鋭い毒針で獲物をしとめる、巨大なハチ。ふういんのわざのスキルでは、かぶとわりをはじめとする、強敵との戦闘で役立つ特技を覚えられる。通常攻撃で相手をマヒさせるビリビリボディの特性を持つので、ふだんは通常攻撃で戦わせよう。

仲間にする方法
スカウト ●モルボンバ島・昼 ●マスター戦(ケティ)
配合 ●一般配合

ホイミスライム

No. 4 スライム系
ランク：F 位階：23

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性：かいふく とくい
耐性：魔封じ系無効
スキル：59 HPかいふく

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★／最大MP ★★／攻撃力 ★／守備力 ★／すばやさ ★★／かしこさ ★★

その名のとおり、ホイミを使うスライム。HPかいふくのスキルを上げれば、HPを回復したり倒れた味方を生き返らせたりする呪文を覚えていく。冒険の序盤からスカウトできるので、最低でも1匹は仲間にしておきたいところだ。

仲間にする方法
スカウト ●サンドロ島・昼
●マスター戦(エロネ、シャマナ、フェイト)
配合 ●一般配合
イベント ●Gピットのサロンでベホイミンと交換する

ぼうれいけんし

No. 181 ゾンビ系
ランク：D 位階：63

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性：みかわしアップ
耐性：バギ系無効、デイン系弱点、ザキ系無効
スキル：55 グリーンファイター

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう

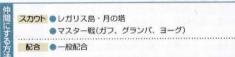
能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★／かしこさ ★★

斬り殺された人間の霊魂が剣に宿ったモンスター。すべての能力値がバランスよく上がっていくため、通常攻撃を主体に戦わせても、特技を使わせても役立ってくれる。バギ系とザキ系を無効化できるが、唯一デイン系の特技にだけは弱い。

仲間にする方法
スカウト ●レガリス島・月の塔
●マスター戦(ガフ、グランパ、ヨーグ)
配合 ●一般配合

ボーンナイト

No. 189 ゾンビ系
ランク：B 位階：120

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性：カウンター
耐性：デイン系弱点、眠り系無効
スキル：82 アサシン

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★／かしこさ ★★

愛馬とともに戦死した騎士が、ゾンビとなった姿。カウンターの特性を備えており、通常攻撃や直接打撃の特技を受けたときに自動で反撃する。この特性を最大限に活かすために、できるだけ強力な武器を装備させておくようにしよう。

仲間にする方法
配合 ●178 エビルドライブ×185 さまようよろい

ポグフィッシュ

No. 58 自然系
ランク：F 位階：10

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	水系吸収 マホトラ系無効
スキル	83 ハンター

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：早熟
能力値の上限と伸び：最大HP★ 最大MP★ 攻撃力★★ 守備力★★ すばやさ★ かしこさ★

フグのような姿をした魔物。みかわしアップの特性を持っているので、敵の攻撃をかわしやすい。ハンターのスキルでメタルぎりやドラゴンぎりを覚えれば、メタルボディの特性を持つ魔物やドラゴン系モンスターに対して有利に戦える。

仲間にする方法
スカウト ●マスター戦(フォー、ラビ)
配合 ●一般配合

ボストロール

No. 163 悪魔系
ランク：B 位階：137

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	かいしん でやすい
耐性	ザキ系無効 マヌーサ系無効 眠り系無効
スキル	71 VSドラゴン

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや晩成
能力値の上限と伸び：最大HP★★★ 最大MP★ 攻撃力★★★ 守備力★★ すばやさ★ かしこさ★

巨大なこん棒を振りまわして戦う、トロルたちのボス。最大MP、すばやさ、かしこさがとても上がりにくい反面、それ以外の能力値は非常に伸びが良い。モルボンバ島と災厄の島に1匹ずつ出現するが、災厄の島ではスカウトできない。

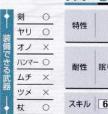
仲間にする方法
スカウト ●モルボンバ島・ダンジョン ワンチャンス
●マスター戦(フォー)
配合 ●104ギガンテス×100サイコロン
●104ギガンテス×107バッファロン
●100サイコロン×107バッファロン

ボル

No. 132 物質系
ランク：B 位階：122

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	—
耐性	眠り系無効
スキル	63 ぼうぎょ

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや早熟
能力値の上限と伸び：最大HP★★ 最大MP★ 攻撃力★★ 守備力★★★ すばやさ★ かしこさ★★

ブルの双子の兄弟と言われているモンスター。ぼうぎょのスキルをはじめから所持しているが、攻撃力が上がりやすいため、特技よりも通常攻撃をメインに戦わせるといい。バル、ブル、ベルたちとは異なり、一般配合でのみ生み出せる。

仲間にする方法
配合 ●一般配合
イベント ●Gビットのサロンでエドアルと交換する

マーマン

No. 99 魔獣系
ランク：C 位階：94

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	—
耐性	水系吸収 マヌーサ系無効
スキル	98 みずげい

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう
能力値の上限と伸び：最大HP★★ 最大MP★ 攻撃力★★ 守備力★★ すばやさ★★ かしこさ★★

陸地でも自由に活動できる半魚人。能力値が平均的に伸びていき、みずげいのスキルではホイミやヒャドなどを覚えるので、回復役にも攻撃役にもなれる。配合を利用すれば、冒険の序盤でもそれほど苦労せずに仲間にできるだろう。

仲間にする方法
スカウト ●マスター戦(フォー、ラビ)
配合 ●一般配合

まおうのつかい

No. 166 悪魔系
ランク：A 位階：153

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	AI2かいこうどう
耐性	ザキ系無効 ダウン系弱点
スキル	38 ヒャド&ドルマ2

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：晩成
能力値の上限と伸び：最大HP★★ 最大MP★★ 攻撃力★★ 守備力★★ すばやさ★★ かしこさ★★

4本の腕にそれぞれちがう武器を持つ悪魔の戦士。ヒャド&ドルマ2のスキルを上げると、マヒャドやドルモーアなどの強力な呪文を覚えていく。AI2かいこうどうの特性によって、命令を出さなかったラウンドでは2回連続で行動できるのも魅力。

仲間にする方法
配合 ●一般配合

マドハンド

No. 177 ゾンビ系
ランク：E 位階：37

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	○
ツメ	×
杖	○

特性	—
耐性	メラ系弱点 マヌーサ系無効
スキル	110 いしあたま

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：早熟
能力値の上限と伸び：最大HP★★ 最大MP★ 攻撃力★★ 守備力★★ すばやさ★ かしこさ★★

底なし沼に落ちた人間の苦しみと無念が形になったモンスター。能力値はどれも平均的に上がっていくが、最大MPとすばやさはやや伸びにくい。冒険の序盤にスカウトできるわりには位階がやや高めなので、配合に利用してもいいだろう。

仲間にする方法
スカウト ●サンドロ島・流砂の道
●マスター戦(グランパ、ネルト)
配合 ●一般配合

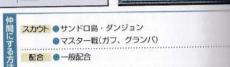
ミイラおとこ

No.179 ゾンビ系　ランク：E　位階：45

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	×
杖	○

特性	—
耐性	ヒャド系無効 デイン系弱点 ザキ系無効
スキル	104 アンデッド

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう
能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★　すばやさ★　かしこさ★

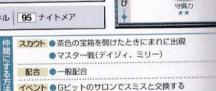
ミイラの魔物。ゾンビ系だけあってアンデッドのスキルを最初から所持し、敵に状態異常を発生させる特技をおもに覚える。HPが多い敵にはどくこうげき、守備力が高い敵にはかぶとわりというように、相手によって特技を使いわけて戦おう。

仲間にする方法
スカウト ●サンドロ島・ダンジョン
●マスター戦（ガフ、グランパ）
配合 ●一般配合

ミミック

No.133 物質系　ランク：B　位階：131

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	かいしん でやすい
耐性	ザキ系無効 魔封じ系無効
スキル	95 ナイトメア

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：かなり晩成
能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★　すばやさ★★　かしこさ★

頑丈な宝箱にひそむモンスター。すばやさが伸びやすく、敵より先に行動できることが多い。ナイトメアのスキルを上げればあまいいきなどの特技を覚えるが、かいしん でやすいの特性を持っているので、通常攻撃を主体に戦わせるといい。

仲間にする方法
スカウト ●茶色の宝箱を開けたときにまれに出現
●マスター戦（デイジィ、ミリー）
配合 ●一般配合
イベント ●Gビットのサロンでスミスと交換する

ミルドラース

No.111 魔獣系　ランク：S　位階：180

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	AI2かいこうどう
耐性	ドルマ系吸収 ザキ系無効 ルカニ系弱点
スキル	126 ミルドラース

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう（だんだん遅くなる）
能力値の上限と伸び：最大HP★★★　最大MP★★　攻撃力★★★　守備力★★★　すばやさ★　かしこさ★★

魔界の神とうたわれる大魔王。ミルドラースのスキルを持つ唯一のモンスターで、覚えていく特技も強力なものばかり。さらに、AI2かいこうどうの特性によって、1ラウンド内に2回つづけて行動できるため、攻撃役として大活躍する。

仲間にする方法
配合 ●170 シドー×82 オセアーノン
●170 シドー×53 ギガントドラゴン

メカバーン

No.51 ドラゴン系　ランク：A　位階：162

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	—
耐性	ザキ系無効 マヒ系無効
スキル	74 てっぺき

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：かなり晩成
能力値の上限と伸び：最大HP★★★　最大MP★　攻撃力★★★　守備力★★★　すばやさ★　かしこさ★

ゴールドを食べすぎたせいで、身体が金色になってしまったメタルドラゴン。最大HP、攻撃力、守備力が伸びやすいが、それ以外の能力値は上がりにくい。基本的には通常攻撃で戦い、強敵が相手のときだけ特技を使わせるようにしよう。

仲間にする方法
配合 ●50 グレイトドラゴン×44 メタルドラゴン

メタッピー

No.127 物質系　ランク：D　位階：78

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	ザキ系無効 休み系無効
スキル	107 フェザーウインド

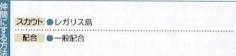
成長に関するデータ
レベルアップの早さ：かなり早熟
能力値の上限と伸び：最大HP★★　最大MP★　攻撃力★★　守備力★★★　すばやさ★★　かしこさ★

機械仕掛けで動く鳥型モンスター。最大HPはやや低めだが、守備力が高くなるうえ、みかわしアップの特性も備えているため、HPがすぐに尽きてしまうようなことはない。レベルが低いうちは少ない経験値でレベルアップできるのも特徴。

仲間にする方法
スカウト ●レガリス島
配合 ●一般配合

メタルカイザー

No.23 スライム系　ランク：A　位階：151

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	メタルボディ にげあしさいきょう
耐性	ほとんどの特技無効
スキル	22 イオ＆ドルマ

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう
能力値の上限と伸び：最大HP★　最大MP★★★　攻撃力★★　守備力★★★　すばやさ★★★　かしこさ★★★

騎士道精神をつらぬく、誇り高いメタルスライム。最大HP以外の大半の能力値が、レベルアップとともに大幅に上がっていく。攻撃力はやや伸びにくいが、イオ＆ドルマのスキルで覚えるイオ系やドルマ系の呪文を使って戦わせれば問題ない。

仲間にする方法
配合 ●????

メタルキング

No. 24 スライム系
ランク：S　位階：164

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	メタルボディ にげあしさいきょう
耐性	ほとんどの特技無効
スキル	16 イオ＆ヒャド

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	極めて晩成（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び：最大HP ★／最大MP ★★★／攻撃力 ★★／守備力 ★★★／すばやさ ★★★／かしこさ ★★★

金属製の身体を持った、メタルスライムの王様。メタルボディを持つスライムのなかでは、最大HPの上限がやや高めになっている。にげあしさいきょうの特性を備えているため、一部の強敵との戦闘以外では確実に逃げられるのもポイント。

仲間にする方法
- スカウト ●マダムン・ガーデン
- 配合 ●？？？？

メタルスライム

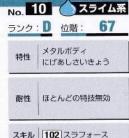
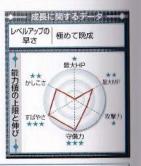
No. 10 スライム系
ランク：D　位階：67

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	メタルボディ にげあしさいきょう
耐性	ほとんどの特技無効
スキル	102 スラフォース

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	極めて晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★／最大MP ★★／攻撃力 ★／守備力 ★★★／すばやさ ★★★／かしこさ ★★

メタルコーティングされたスライム。守備力が高いうえ、大半の特技を無効化するが、最大HPはとても低い。デオドラン島のマダムン・ガーデンに現れるだけでなく、レガリス島やモルボンバ島でほかのモンスターのおともとしても出現する。

仲間にする方法
- スカウト ●レガリス島 ●モルボンバ島 ●マダムン・ガーデン ●マスター戦（クロア、ダイキ）
- 配合 （てんせいのつえを装備しての配合以外では生まれない）

メタルドラゴン

No. 44 ドラゴン系
ランク：C　位階：112

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	―
耐性	ザキ系無効
スキル	82 アサシン

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★／かしこさ ★

人間が作った機械仕掛けのドラゴンに、魂が宿ったモンスター。ザキ系の特技を無効化できるほか、全身が鋼鉄製であるため守備力が高い。アサシンのスキルで覚えられるさみだれぎりは、複数の敵と戦うときに役に立つ。

仲間にする方法
- スカウト ●襲撃された島 ●マスター戦（クロア、デイジィ、ミリー）
- 配合 ●40 ダースドラゴン×130 メタルハンター ●40 ダースドラゴン×11 メタルライダー
- イベント ●Gピットのサロンでカレンと交換する

メタルハンター

No. 130 物質系
ランク：C　位階：105

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	メタルハンター
耐性	ザキ系無効 毒系無効 マヒ系無効
スキル	72 VSメタル

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★／かしこさ ★

メタルスライムを狩るために作られた、四つ足の兵器。VSメタルのスキルを最初から持ち、メタルハンターの特性を備えている。ほとんどの能力値が伸びやすく、とても頼りになるが、レベルを上げるのに必要な経験値がやや多い。

仲間にする方法
- スカウト ●レガリス島 ●マスター戦（クロア、デイジィ、ミリー）
- 配合 ●160 キラーアーマー×11 メタルライダー

メタルライダー

No. 11 スライム系
ランク：D　位階：73

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	カウンター
耐性	マヒ系無効
スキル	52 びゃくやのけんぎ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★／かしこさ ★

弟子のナイトを背中に乗せて戦うメタルスライム。通常のメタルスライムとちがって、無効化できるのはマヒ系だけだが、そのかわりに最大HPはふつうに伸びていく。カウンターの特性のおかげで、攻撃を受けたときに反撃できるのも強み。

仲間にする方法
- スカウト ●ヨッドムア島・昼 ●マスター戦（クロア、ルイヒ）
- 配合 ●一般配合

メラゴースト

No. 174 ゾンビ系
ランク：F　位階：14

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	○
ツメ	○
杖	○

特性	メラけい とくい
耐性	メラ系吸収 水系弱点 炎ブレス系吸収
スキル	40 かえん

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★／最大MP ★★／攻撃力 ★／守備力 ★／すばやさ ★★／かしこさ ★★

燃えさかる炎のような姿をした幽霊。メラ系と炎ブレス系の特技によるダメージを吸収できる。水系が弱点になっているものの、水系の特技を使ってくる敵モンスターはほとんどいないので、それほど気にする必要はないだろう。

仲間にする方法
- スカウト ●サンドロ島・夜 ●マスター戦（キャル、グランパ、ダイキ、フェイト）
- 配合 ●一般配合

モヒカント

No. 106　魔獣系

ランク：A　位階：145

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	―
耐性	ザキ系無効 眠り系無効
スキル	57 ホワイトファイター

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成

能力値の上限と伸び：最大HP ★★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★★　すばやさ ★　かしこさ ★★

白銀の身体と真っ赤なモヒカンがトレードマークの魔物。凶暴そうな外見とは裏腹に、かしこさも上がっていく。ホワイトファイターのスキルを上げれば、デインやメダパニぎりなどの特技も覚えるため、攻撃役にはうってつけだ。

仲間にする方法

配合 ●107 バッファロン×70 キラーパンサー
●107 バッファロン×195 しにがみきぞく
●107 バッファロン×8 スライムファング

ももんじゃ

No. 85　魔獣系

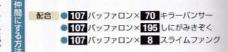
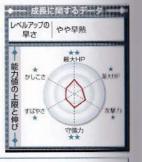
ランク：F　位階：4

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	―
耐性	魔封じ系無効
スキル	103 けものみち

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

カモノハシのようなクチバシをした魔獣。能力値は全体的に上がりにくいが、守備力だけは伸びが良い。回復呪文が使えない冒険の序盤は、スカウトで仲間にしたときに備えているしゅびアップのスキルも上げて、守りを固めよう。

仲間にする方法

スカウト ●ノビス島・昼　●マスター戦(クロオビ、ネルト)
配合 ●一般配合
イベント ●冒険の最初に3匹のなかから選ぶ

もりもりスライム

No. 13　スライム系

ランク：D　位階：82

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

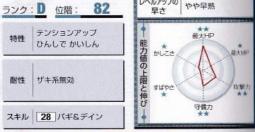
特性	テンションアップ ひんしで かいしん
耐性	ザキ系無効
スキル	28 バギ&デイン

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

マ素の影響により、とてつもなく巨大化したスライム。巨体のためか、すばやさは低いものの、最大HPと攻撃力は上がりやすい。パーティメンバーにする以外に、配合に利用してキングスライムやもりもりベスを生み出すのも悪くない選択だ。

仲間にする方法

スカウト ●名もなき島
配合 (てんせいのつえを装備しての配合以外では生まれない)
イベント ●Gピットのサロンでエドアルと交換する

もりもりベス

No. 14　スライム系

ランク：D　位階：84

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	メラけい とくい ひんしで かいしん
耐性	メラ系無効
スキル	10 メラ&ドルマ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

濃度の高いマ素を吸収し、通常の10倍以上もの巨体を得たスライムベス。攻撃力と守備力は、もりもりスライムよりも伸びやすい。ひんしでかいしんの特性を備えており、残りHPが極端に少ないときは会心の一撃が出やすいのも特徴。

仲間にする方法

スカウト ●マスター戦(モンド)
配合 ●5 スライムベス×13 もりもりスライム

よるのていおう

No. 94　魔獣系

ランク：D　位階：69

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	みかわしアップ
耐性	眠り系無効
スキル	79 ためいき

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	早熟

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★★

夜にだけ活動する、コウモリに似た魔獣。最初から持っているためいきのスキルでは、敵に状態異常を引き起こす息の特技を覚えられる。攻撃力がそれなりに高くなっていくので、特技を使わずに通常攻撃を主体に戦わせてもいい。

仲間にする方法

スカウト ●レガリス島・夜　●マスター戦(フェザー)
配合 ●一般配合

リザードキッズ

No. 30　ドラゴン系

ランク：F　位階：9

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	―
耐性	マヒ系無効
スキル	56 ブルーファイター

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	ふつう

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

ノコギリのような歯を持つ、青い身体の大トカゲ。能力値の伸びはどれもイマイチで、とくにかしこさは非常に上がりにくい。特技を使うなら呪文ではなく、ひょうけつぎりやブリザーラッシュといった直接打撃のものをメインにしよう。

仲間にする方法

スカウト ●名もなき島　●マスター戦(フェリス)
配合 ●一般配合
●32 アルゴリザード×魔獣系

リザードファッツ

No. 48 ドラゴン系
ランク：B　位階：130

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	炎ブレス系無効 ザキ系無効 マヌーサ系無効
スキル	96 コールドスリープ

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：晩成
能力値の上限と伸び：最大HP ★★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★★／すばやさ ★／かしこさ ★

リザードキッズの成体。かしこさが上がりにくいのはリザードキッズと同じだが、最大HP、攻撃力、守備力は非常に伸びやすい。配合で生み出すのは難しいので、仲間にしたいなら名もなき島で昼にスカウトに挑戦するのがオススメだ。

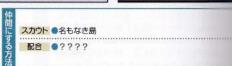
仲間にする方法
スカウト ●名もなき島
配合 ●????

リップス

No. 146 悪魔系
ランク：F　位階：13

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	マホトラ系無効
スキル	76 さいみん

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや早熟
能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★／かしこさ ★

巨大な唇をした、ナメクジのような姿の悪魔。バトルGPに参加登録する前に仲間にできるモンスターのなかでは、位階がやや高め。能力的に目立ってすぐれている点はないものの、配合に利用するためにスカウトしておくのもいいだろう。

仲間にする方法
スカウト ●ノビス島・ダンジョン　●マスター戦(ケティ)
配合 ●一般配合

リリパット

No. 97 魔獣系
ランク：C　位階：86

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	○
ツメ	×
杖	○

特性	――
耐性	魔封じ系無効
スキル	66 アッパー

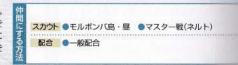
成長に関するデータ
レベルアップの早さ：やや早熟
能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★／攻撃力 ★★／守備力 ★★／すばやさ ★★／かしこさ ★

木の上に隠れて獲物を狙い撃つ、姑息な魔物。どの能力値もそれなりに伸びていくうえ、ムチを装備できるので、複数の敵と戦うときにも頼りになる。アッパーのスキルでバイキルトやスカラを覚えれば、味方の補助役にすることも可能だ。

仲間にする方法
スカウト ●モルボンバ島・昼　●マスター戦(ネルト)
配合 ●一般配合

リンリン

No. 129 物質系
ランク：C　位階：97

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	混乱系無効
スキル	110 いしあたま

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：晩成
能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★★／攻撃力 ★★／守備力 ★★★／すばやさ ★★／かしこさ ★★

ハンドベルの形をした物質系のモンスター。レベルが上がるにつれて、とくに守備力が高くなっていく。いしあたまのスキルでは、メタルぎりやまじんぎりなど、メタルボディの特性を持つ敵との戦いで役立つ特技を覚えられる。

仲間にする方法
スカウト ●モルボンバ島・夜　●襲撃された島
●マスター戦(デイジィ)
配合 ●一般配合

レッサーデーモン

No. 155 悪魔系
ランク：D　位階：79

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	――
耐性	イオ系無効
スキル	105 ようじゅつ

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：ふつう
能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★★／攻撃力 ★／守備力 ★★／すばやさ ★★／かしこさ ★★★

暗黒の地に住む悪魔。能力値の伸びが良く、とくに最大MPとかしこさが上がりやすいが、最初から持っているようじゅつのスキルで覚える特技は、やや使い勝手が悪い。配合で生み出すときには、呪文を覚えるスキルを受け継がせておきたい。

仲間にする方法
スカウト ●レガリス島・夜　●レガリス島・太陽の塔
●マスター戦(エロネ、キャル)
配合 ●一般配合

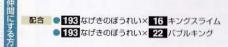
ワイトキング

No. 197 ゾンビ系
ランク：S　位階：176

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	――
耐性	デイン系弱点 ザキ系無効 眠り系無効
スキル	94 しにがみ

成長に関するデータ
レベルアップの早さ：早熟(だんだん遅くなる)
能力値の上限と伸び：最大HP ★★／最大MP ★★★／攻撃力 ★／守備力 ★★★／すばやさ ★★／かしこさ ★★★

暴政で民を苦しめ、自国を滅ぼした王のゾンビ。レベルアップとともに、攻撃力以外のすべての能力値が大きく上がっていく。生み出すのに手間のかかるなげきのぼうれいを使った特殊配合でしか誕生しないものの、仲間にしておいてソンはない。

仲間にする方法
配合 ●193 なげきのぼうれい×16 キングスライム
●193 なげきのぼうれい×22 バブルキング

わかめおうじ

No.121 物質系
ランク：E　位階：42

成長に関するデータ	
レベルアップの早さ	やや早熟

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	―
耐性	水系吸収 眠り系無効
スキル	99 バラエティ

能力値の上限と伸び：最大HP ★　最大MP ★★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

手入れの行き届いたマイクを手にして戦う、わかめの魔物。バラエティのスキルを上げていけば、さまざまな特技を覚えることができる。攻撃力はやや上がりにくいが、最大MPとかしこさの伸びが良いので、呪文を積極的に使わせていこう。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島・昼　●マスター戦(フォー、ラビ)
- 配合 ●一般配合

ワニバーン

No.76 自然系
ランク：A　位階：142

成長に関するデータ	
レベルアップの早さ	ふつう

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	×
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	―
耐性	炎ブレス系無効 吹雪ブレス系無効
スキル	103 けものみち

飛行能力を持った大ワニ。最大HP、攻撃力、守備力が大きく伸びるほか、最大MPもそこそこ上がっていく。かしこさが上がりにくいので、配合で生み出したときには、呪文以外の特技を中心に覚えるスキルを受け継ぐといいだろう。

仲間にする方法
- 配合 ●165 グラコス×81 だいおうイカ

わらいぶくろ

No.115 物質系
ランク：F　位階：5

成長に関するデータ	
レベルアップの早さ	やや早熟

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	×
オノ	×
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	―
耐性	―
スキル	78 ホラー

能力値の上限と伸び：最大HP ★　最大MP ★★　攻撃力 ★　守備力 ★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★★

よく笑う貴婦人が持っていたふくろに魂が宿ったおばけ。かしこさが大幅に伸びる反面、それ以外の能力値はあまり上がらない。ホラーのスキルで特技を覚えれば一応戦力にはなるが、戦わせるよりも配合に利用したほうが役に立つはずだ。

仲間にする方法
- スカウト ●サンドロ島・ダンジョン　●マスター戦(デイジィ)
- 配合 ●一般配合

ワンダーフール

No.90 魔獣系
ランク：E　位階：41

成長に関するデータ	
レベルアップの早さ	ふつう

装備できる武器	
剣	×
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	○
ムチ	×
ツメ	×
杖	○

特性	―
耐性	マヌーサ系無効
スキル	100 インスパイヤ

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★　すばやさ ★　かしこさ ★

首輪を使って敵を動けなくする、ブルドッグ型の魔物。最大HP、攻撃力、守備力が上がりやすく、それ以外の能力値もそれなりに伸びていく。インスパイヤのスキルでハッスルダンスとマホトラおどりを覚えれば、回復役もまかせられる。

仲間にする方法
- スカウト ●デオドラン島・夜　●マスター戦(クロオビ)
- 配合 ●一般配合

スペディオ

No.201 神獣
ランク：??　位階：201

成長に関するデータ	
レベルアップの早さ	やや晩成(だんだん遅くなる)

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	雷系吸収 大地系弱点 ダウン系無効
スキル	111 スペディオ

オオカミの子どものような姿をした神獣。スペディオのスキルでは、少ないスキルポイントでバイキルトを覚えられるため、補助役として戦わせることができる。テンションアップの特性は、スカウトを行うときにも役立ってくれるだろう。

仲間にする方法
- 配合 ●神獣×自然系(探索を終えたほこらの数が1～3個のとき、およびエンディング後のみ)
- イベント ●サンドロ島のGピットで仲間にする

ガルハート

No.202 神獣
ランク：??　位階：202

成長に関するデータ	
レベルアップの早さ	やや晩成(だんだん遅くなる)

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	水系弱点 火炎系吸収 魔封じ系無効
スキル	113 ガルハート

能力値の上限と伸び：最大HP ★★　最大MP ★　攻撃力 ★★　守備力 ★★★　すばやさ ★★　かしこさ ★★

幼いタカのような姿をした、炎の力をあやつる神獣。ガルハートのスキルで覚える特技の大半は、メラ系か火炎系のどちらかだ。火炎系の特技のほうは、敵の数が多いときやメラ系に強いモンスターがいるときに使っていくといい。

仲間にする方法
- 配合 ●神獣×悪魔系(探索を終えたほこらの数が1～3個のとき、およびエンディング後のみ)

グラブゾン

No.203 神獣　ランク：??　位階：203

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	火炎系弱点 大地系吸収 ルカニ系無効
スキル	117 グラブゾン

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び

最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	すばやさ	かしこさ
★★	★	★★★	★★★	★★	★

大地の力に守られた鎧に身を包む、子ザルのような姿の神獣。メタルボディを持つモンスター以外では唯一、ルカニ系が効かない。守備力も高くなるので、自分にスカラを使えば、敵からの直接打撃のダメージをあまり気にせずに戦える。

仲間にする方法
配合 ●神獣×物質系（探索を終えたほこらの数が2〜3個のとき、およびエンディング後のみ）

ディアノーグ

No.204 神獣　ランク：??　位階：204

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	水系吸収 雷系弱点 吹雪ブレス系無効
スキル	115 ディアノーグ

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	やや晩成（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び

最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	すばやさ	かしこさ
★★	★	★★★	★★★	★★	★★

水の力を宿した、トカゲ型の神獣。能力値はどれも上がりやすいが、最大HP、攻撃力、守備力はとくに伸びが良い。ディアノーグのスキルによってベホイミやザオラルを覚えるので、いざというときには回復役としても活躍してくれる。

仲間にする方法
配合 ●神獣×魔獣系（探索を終えたほこらの数が3個のとき、およびエンディング後のみ）

キングスペーディオ

No.205 神獣　ランク：??　位階：205

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	雷系吸収 大地系弱点 ザキ系無効
スキル	137 キング

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び

最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	すばやさ	かしこさ
★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★

聖なる力が宿った、オオカミのような姿の神獣。最大HPをはじめとしたどの能力値も、上限が非常に高く伸びも良い。キングのスキルで覚える特技のなかでは、メダパーニャ、バイシオン、ダウンオールの3つが、多くの局面で役に立つ。

仲間にする方法
配合 ●神獣×すべてのモンスター（4ヵ所目のほこらの探索を終えてからエンディングまでのあいだのみ）
●神獣×自然系ランクA以上（エンディング後のみ）

クインガルハート

No.206 神獣　ランク：??　位階：206

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	水系弱点 火炎系吸収 ザキ系無効
スキル	139 クィーン

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び

最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	すばやさ	かしこさ
★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★

おおいなる翼を持つ、鳥型の神獣。ベホマラーやザオリクなどを覚えるクィーンのスキルを所持し、パーティの回復役に向いている。最大MPの伸びや上限もガルハートを大きく上まわるため、特技を多用してもMP不足にはなりにくい。

仲間にする方法
配合 ●神獣×悪魔系ランクA以上（エンディング後のみ）

グラブゾンジャック

No.207 神獣　ランク：??　位階：207

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	火炎系弱点 大地系吸収 ザキ系無効
スキル	140 ジャック

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び

最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	すばやさ	かしこさ
★★★	★★	★★★	★★★	★★	★★

鋼鉄の鎧でその身を固めている、サル型の神獣。神獣のほかの形態とくらべて攻撃力が高く、ジャックのスキルでは直接打撃の特技を中心に覚えていく。敵が1体ならかぶとわりを、複数ならさみだれぎりやギガブレイクを使わせるといい。

仲間にする方法
配合 ●神獣×物質系ランクA以上（エンディング後のみ）

ディアノーグエース

No.208 神獣　ランク：??　位階：208

装備できる武器	
剣	○
ヤリ	○
オノ	○
ハンマー	×
ムチ	×
ツメ	○
杖	○

特性	テンションアップ
耐性	水系吸収 雷系弱点 ザキ系無効
スキル	138 エース

成長に関するデータ

レベルアップの早さ	晩成（だんだん遅くなる）

能力値の上限と伸び

最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	すばやさ	かしこさ
★★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★

水竜の力を宿した、ドラゴン型の神獣。吹雪ブレス系に対する耐性はないものの、それ以外のすべての面でディアノーグを上まわる。エースのスキルを持っていて、敵全体に大ダメージを与えるマダンテを覚えることが可能だ。

仲間にする方法
配合 ●神獣×魔獣系ランクA以上（エンディング後のみ）

データファイル No.3 スキルデータ

このページでは、スキルごとに覚えられる特技や特性をまとめて掲載。新しいスキルを見かけたら、忘れずにチェックだ。

スキルデータの見かた(スキルライブラリのNo.順で掲載)

❶スキルライブラリで表示されるNo.

❷スキルの名前

❸覚えるもの……そのスキルで覚えるものと、覚えるために必要なスキルポイントの累計。項目の意味は以下のとおり。

[特　技]…特技

[特　性]…「とくせい」の欄に表示される特性

[耐　性]…耐性が1段階上がる特性

[能力値]…能力値が上がる特性

❹配合時の初期所持モンスター……配合で生まれたときに、そのスキルが「受け継ぐスキルの候補」に加わるモンスター。なお、該当するモンスターは、野生の状態でスカウトされたときも、そのスキルをかならず持っている。

❺スキルの成長に必要なスキルポイント……左側のスキルが右側のスキルへ成長するために必要なスキルポイント(→P.45)。

1 メラ&イオ　50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] メラ	3Pt
[特　技] かえんぎり	8Pt
[特　技] イオ	15Pt
[特　技] れっぱざん	24Pt
[特　技] メラミ	36Pt
[特　技] イオラ	50Pt

配合時の初期所持モンスター

119 シャイニング　149 ベビーサタン

2 メラ&イオ2　75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] かえんぎり	5Pt
[特　技] れっぱざん	10Pt
[特　技] メラミ	20Pt
[特　技] イオラ	30Pt
[特　技] メラゾーマ	45Pt
[特　技] イオナズン	60Pt
[耐　性] メラガード+	75Pt

配合時の初期所持モンスター

162 アークデーモン

3 メラ&イオ3

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] メラゾーマ	8Pt
[特　技] イオナズン	16Pt
[特　技] れんごくぎり	28Pt
[特　技] ばくれんざん	40Pt
[特　技] メラガイアー	65Pt
[特　技] イオグランデ	90Pt
[耐　性] メラガード+	95Pt
[耐　性] イオガード+	100Pt

配合時の初期所持モンスター

——

4 メラ&バギ　50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] メラ	3Pt
[特　技] バギ	7Pt
[特　技] しんくうぎり	14Pt
[特　技] バギマ	24Pt
[特　技] かえんぎり	35Pt
[特　技] メラミ	50Pt

配合時の初期所持モンスター

34 ドラゴンブッシュ　164 ジャミラス

5 メラ&バギ2　75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] しんくうぎり	4Pt
[特　技] かえんぎり	8Pt
[特　技] バギマ	18Pt
[特　技] メラミ	28Pt
[特　技] バギクロス	43Pt
[特　技] メラゾーマ	58Pt
[耐　性] メラガード+	75Pt

配合時の初期所持モンスター

——

6 メラ&バギ3

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] バギクロス	7Pt
[特　技] メラゾーマ	15Pt
[特　技] ふうじんぎり	27Pt
[特　技] れんごくぎり	39Pt
[特　技] バギムーチョ	64Pt
[特　技] メラガイアー	90Pt
[耐　性] メラガード+	95Pt
[耐　性] バギガード+	100Pt

配合時の初期所持モンスター

——

7 メラ&デイン　50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] メラ	3Pt
[特　技] かえんぎり	8Pt
[特　技] デイン	17Pt
[特　技] ホーリーエッジ	26Pt
[特　技] メラミ	38Pt
[特　技] ライデイン	50Pt

配合時の初期所持モンスター

5 スライムベス　79 ガルーダ

8 メラ&デイン2　75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] かえんぎり	4Pt
[特　技] ホーリーエッジ	9Pt
[特　技] メラミ	19Pt
[特　技] ライデイン	29Pt
[特　技] メラゾーマ	43Pt
[特　技] ギガデイン	57Pt
[耐　性] メラガード+	75Pt

配合時の初期所持モンスター

——

9 メラ&デイン3

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] メラゾーマ	9Pt
[特　技] ギガデイン	18Pt
[特　技] れんごくぎり	29Pt
[特　技] ホーリーラッシュ	40Pt
[特　技] メラガイアー	65Pt
[特　技] ジゴデイン	90Pt
[耐　性] メラガード+	95Pt
[耐　性] デインガード+	100Pt

配合時の初期所持モンスター

——

10 メラ&ドルマ　50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] メラ	2Pt
[特　技] ドルマ	6Pt
[特　技] かえんぎり	14Pt
[特　技] ダークスパイク	22Pt
[特　技] ドルクマ	36Pt
[特　技] メラミ	50Pt

配合時の初期所持モンスター

14 もりもりベス

11 メラ&ドルマ2　75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] かえんぎり	5Pt
[特　技] ダークスパイク	10Pt
[特　技] ドルクマ	20Pt
[特　技] メラミ	30Pt
[特　技] ドルモーア	44Pt
[特　技] メラゾーマ	59Pt
[耐　性] メラガード+	75Pt

配合時の初期所持モンスター

——

12 メラ&ドルマ3

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] メラゾーマ	8Pt
[特　技] ドルモーア	16Pt
[特　技] れんごくぎり	28Pt
[特　技] ダークマッシャー	40Pt
[特　技] メラガイアー	65Pt
[特　技] ドルマドン	90Pt
[耐　性] メラガード+	95Pt
[耐　性] ドルマガード+	100Pt

配合時の初期所持モンスター

——

13 イオ&バギ　50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] バギ	2Pt
[特　技] イオ	6Pt
[特　技] バギマ	13Pt
[特　技] れっぱざん	23Pt
[特　技] しんくうぎり	34Pt
[特　技] イオラ	50Pt

配合時の初期所持モンスター

150 ドルイド　159 あくましんかん

14 イオ&バギ2　75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] バギマ	4Pt
[特　技] れっぱざん	8Pt
[特　技] しんくうぎり	18Pt
[特　技] イオラ	30Pt
[特　技] バギクロス	42Pt
[特　技] イオナズン	57Pt
[耐　性] イオガード+	75Pt

配合時の初期所持モンスター

——

15 イオ&バギ3

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] バギクロス	7Pt
[特　技] イオナズン	15Pt
[特　技] ばくれんざん	26Pt
[特　技] ふうじんぎり	37Pt
[特　技] バギムーチョ	63Pt
[特　技] イオグランデ	90Pt
[耐　性] イオガード+	95Pt
[耐　性] バギガード+	100Pt

配合時の初期所持モンスター

——

16 イオ&ヒャド 50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] イオ	6Pt
[特技] れっぱざん	10Pt
[特技] ヒャド	15Pt
[特技] ひょうけつぎり	22Pt
[特技] ヒャダルコ	36Pt
[特技] イオラ	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター
24 メタルキング　157 おおドラキー

17 イオ&ヒャド2 75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] れっぱざん	4Pt
[特技] ひょうけつぎり	8Pt
[特技] ヒャダルコ	16Pt
[特技] イオラ	28Pt
[特技] マヒャド	42Pt
[特技] イオナズン	57Pt
[耐性] イオガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

18 イオ&ヒャド3

覚えるもの	スキルポイント
[特技] マヒャド	7Pt
[特技] イオナズン	14Pt
[特技] ばくれんざん	26Pt
[特技] ブリザーラッシュ	38Pt
[特技] マヒャデドス	63Pt
[特技] イオグランデ	90Pt
[耐性] イオガード+	95Pt
[耐性] ヒャドガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

19 イオ&デイン 50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] イオ	6Pt
[特技] デイン	9Pt
[特技] れっぱざん	14Pt
[特技] ホーリーエッジ	19Pt
[特技] ライデイン	32Pt
[特技] イオラ	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター
26 グランスライム　27 ゴールデンスライム

20 イオ&デイン2 75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] れっぱざん	3Pt
[特技] ホーリーエッジ	7Pt
[特技] ライデイン	15Pt
[特技] イオラ	25Pt
[特技] ギガデイン	40Pt
[特技] イオナズン	55Pt
[耐性] イオガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

21 イオ&デイン3

覚えるもの	スキルポイント
[特技] ギガデイン	7Pt
[特技] イオナズン	15Pt
[特技] ばくれんざん	25Pt
[特技] ホーリーラッシュ	37Pt
[特技] ジゴデイン	62Pt
[特技] イオグランデ	90Pt
[耐性] イオガード+	95Pt
[耐性] デインガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

22 イオ&ドルマ 50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] イオ	8Pt
[特技] ドルマ	11Pt
[特技] れっぱざん	18Pt
[特技] ダークスパイク	25Pt
[特技] ドルクマ	36Pt
[特技] イオラ	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター
23 メタルカイザー

23 イオ&ドルマ2 75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] れっぱざん	3Pt
[特技] ダークスパイク	7Pt
[特技] ドルクマ	16Pt
[特技] イオラ	28Pt
[特技] ドルモーア	43Pt
[特技] イオナズン	58Pt
[耐性] ドルマガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター
167 ベリアル

24 イオ&ドルマ3

覚えるもの	スキルポイント
[特技] ドルモーア	7Pt
[特技] イオナズン	15Pt
[特技] ばくれんざん	25Pt
[特技] ダークマッシャー	37Pt
[特技] ドルマドン	62Pt
[特技] イオグランデ	90Pt
[耐性] ドルマガード+	95Pt
[耐性] イオガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

25 バギ&ヒャド 50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] バギ	3Pt
[特技] ヒャド	7Pt
[特技] バギマ	16Pt
[特技] しんくうぎり	27Pt
[特技] ひょうけつぎり	38Pt
[特技] ヒャダルコ	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター
64 ブリズニャン　105 アンクルホーン

26 バギ&ヒャド2 75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] バギマ	5Pt
[特技] しんくうぎり	10Pt
[特技] ひょうけつぎり	21Pt
[特技] ヒャダルコ	32Pt
[特技] バギクロス	47Pt
[特技] マヒャド	62Pt
[耐性] バギガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

27 バギ&ヒャド3

覚えるもの	スキルポイント
[特技] バギクロス	7Pt
[特技] マヒャド	15Pt
[特技] ふうじんぎり	27Pt
[特技] ブリザーラッシュ	39Pt
[特技] バギムーチョ	64Pt
[特技] マヒャデドス	90Pt
[耐性] バギガード+	95Pt
[耐性] ヒャドガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

28 バギ&デイン 50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] バギ	3Pt
[特技] デイン	8Pt
[特技] バギマ	16Pt
[特技] しんくうぎり	26Pt
[特技] ホーリーエッジ	36Pt
[特技] ライデイン	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター
13 もりもりスライム

29 バギ&デイン2 75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] バギマ	4Pt
[特技] しんくうぎり	8Pt
[特技] ホーリーエッジ	19Pt
[特技] ライデイン	30Pt
[特技] バギクロス	45Pt
[特技] ギガデイン	62Pt
[耐性] バギガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

30 バギ&デイン3

覚えるもの	スキルポイント
[特技] バギクロス	7Pt
[特技] ギガデイン	15Pt
[特技] ふうじんぎり	27Pt
[特技] ホーリーラッシュ	39Pt
[特技] ジゴデイン	64Pt
[特技] バギムーチョ	90Pt
[耐性] バギガード+	95Pt
[耐性] デインガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

31 バギ&ドルマ 50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] バギ	3Pt
[特技] ドルマ	10Pt
[特技] バギマ	17Pt
[特技] しんくうぎり	26Pt
[特技] ダークスパイク	35Pt
[特技] ドルクマ	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター
161 なぞのしんかん　187 ソードファントム

32 バギ&ドルマ2 75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] バギマ	4Pt
[特技] しんくうぎり	12Pt
[特技] ダークスパイク	21Pt
[特技] ドルクマ	32Pt
[特技] バギクロス	47Pt
[特技] ドルモーア	62Pt
[耐性] バギガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

33 バギ&ドルマ3

覚えるもの	スキルポイント
[特技] バギクロス	7Pt
[特技] ドルモーア	15Pt
[特技] ふうじんぎり	27Pt
[特技] ダークマッシャー	39Pt
[特技] バギムーチョ	64Pt
[特技] ドルマドン	90Pt
[耐性] バギガード+	95Pt
[耐性] ドルマガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

34 ヒャド&デイン 50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] ヒャド	3Pt
[特技] デイン	8Pt
[特技] ひょうけつぎり	16Pt
[特技] ホーリーエッジ	24Pt
[特技] ライデイン	36Pt
[特技] ヒャダルコ	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター
46 ヘルダイバー　165 グラコス

35 ヒャド&デイン2 75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] ひょうけつぎり	4Pt
[特技] ホーリーエッジ	8Pt
[特技] ライデイン	19Pt
[特技] ヒャダルコ	30Pt
[特技] マヒャド	45Pt
[特技] ギガデイン	60Pt
[耐性] ヒャドガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

36 ヒャド&デイン3

覚えるもの	スキルポイント
[特技] マヒャド	7Pt
[特技] ギガデイン	15Pt
[特技] ブリザーラッシュ	27Pt
[特技] ホーリーラッシュ	39Pt
[特技] マヒャデドス	64Pt
[特技] ジゴデイン	90Pt
[耐性] ヒャドガード+	95Pt
[耐性] デインガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

37 ヒャド&ドルマ 50Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] ヒャド	3Pt
[特技] ひょうけつぎり	6Pt
[特技] ドルマ	14Pt
[特技] ダークスパイク	24Pt
[特技] ドルクマ	37Pt
[特技] ヒャダルコ	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター
37 スカルゴン　186 ダースウルフェン

38 ヒャド&ドルマ2 75Pt

覚えるもの	スキルポイント
[特技] ひょうけつぎり	5Pt
[特技] ダークスパイク	10Pt
[特技] ドルクマ	21Pt
[特技] ヒャダルコ	32Pt
[特技] マヒャド	47Pt
[特技] ドルモーア	62Pt
[耐性] ヒャドガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター
168 まおうのつかい

39 ヒャド&ドルマ3

覚えるもの	スキルポイント
[特技] マヒャド	7Pt
[特技] ドルモーア	15Pt
[特技] ブリザーラッシュ	27Pt
[特技] ダークマッシャー	39Pt
[特技] マヒャデドス	64Pt
[特技] ドルマドン	90Pt
[耐性] ヒャドガード+	95Pt
[耐性] ドルマガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター
——

40 かえん (→50Pt)

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] メラ	3Pt
[特 技] ひのいき	7Pt
[特 技] かえんぎり	14Pt
[特 技] かえんのいき	27Pt
[特 技] メラミ	40Pt
[特 技] いきをすいこむ	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター

38 ドラゴンバゲージ　174 メラゴースト

41 かえん2 (→75Pt)

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] かえんのいき	4Pt
[特 技] かえんぎり	8Pt
[特 技] メラミ	19Pt
[特 技] いきをすいこむ	30Pt
[特 技] はげしいほのお	45Pt
[特 技] メラゾーマ	60Pt
[耐 性] メラガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター

25 スライムマデュラ

42 かえん3

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] いきをすいこむ	7Pt
[特 技] はげしいほのお	15Pt
[特 技] れんごくぎり	27Pt
[特 技] メラゾーマ	39Pt
[特 技] しゃくねつ	64Pt
[特 技] メラガイアー	90Pt
[耐 性] メラガード+	95Pt
[耐 性] ほのおブレスガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

―

43 ふぶき (→50Pt)

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] つめたいいき	3Pt
[特 技] ヒャド	7Pt
[特 技] こおりのいき	14Pt
[特 技] ひょうけつぎり	27Pt
[特 技] ヒャダルコ	40Pt
[特 技] いきをすいこむ	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター

42 かいりゅう　50 グレイトドラゴン

44 ふぶき2 (→75Pt)

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] こおりのいき	4Pt
[特 技] ひょうけつぎり	8Pt
[特 技] ヒャダルコ	19Pt
[特 技] いきをすいこむ	30Pt
[特 技] こごえるふぶき	45Pt
[特 技] マヒャド	60Pt
[耐 性] ヒャドガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター

―

45 ふぶき3

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] いきをすいこむ	7Pt
[特 技] こごえるふぶき	15Pt
[特 技] ブリザーラッシュ	27Pt
[特 技] マヒャド	39Pt
[特 技] かがやくいき	64Pt
[特 技] マヒャデドス	90Pt
[耐 性] ヒャドガード+	95Pt
[耐 性] ふぶきブレスガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

―

46 ブレス (→50Pt)

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] ひのいき	5Pt
[特 技] つめたいいき	10Pt
[特 技] かえんのいき	18Pt
[特 技] こおりのいき	26Pt
[特 技] すべてをすいこむ	38Pt
[特 技] いきをすいこむ	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター

45 アルゴングレート　47 シャークマジュ

47 ブレス2 (→75Pt)

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] かえんのいき	7Pt
[特 技] こおりのいき	14Pt
[特 技] すべてをすいこむ	24Pt
[特 技] いきをすいこむ	34Pt
[特 技] はげしいほのお	47Pt
[特 技] こごえるふぶき	60Pt
[耐 性] ほのおブレスガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター

82 オセアーノン

48 ブレス3

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] すべてをすいこむ	6Pt
[特 技] いきをすいこむ	12Pt
[特 技] はげしいほのお	22Pt
[特 技] こごえるふぶき	32Pt
[特 技] しゃくねつ	44Pt
[特 技] かがやくいき	56Pt
[耐 性] ほのおブレスガード+	76Pt
[耐 性] ふぶきブレスガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

―

49 ふうえんのけんぎ

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] かえんぎり	8Pt
[特 技] しんくうぎり	16Pt
[特 技] れっぱざん	29Pt
[特 技] ドラゴンぎり	44Pt
[特 技] れんごくぎり	60Pt
[特 技] ふうじんぎり	80Pt
[特 技] ばくれんざん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

78 オーシャンクロー

50 ふうらいのけんぎ

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] しんくうぎり	8Pt
[特 技] ダークスパイク	16Pt
[特 技] いなずまぎり	29Pt
[特 技] しっぷうづき	44Pt
[特 技] ふうじんぎり	60Pt
[特 技] ダークマッシャー	80Pt
[特 技] らいじんぎり	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

158 オクトセントリー

51 ばくひょうのけんぎ

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] ひょうけつぎり	8Pt
[特 技] ホーリーエッジ	16Pt
[特 技] れっぱざん	29Pt
[特 技] メタルぎり	44Pt
[特 技] ブリザーラッシュ	60Pt
[特 技] ホーリーラッシュ	80Pt
[特 技] ばくれんざん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

126 ゴールドマン

52 びゃくやのけんぎ

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] ひょうけつぎり	8Pt
[特 技] ホーリーエッジ	16Pt
[特 技] ダークスパイク	29Pt
[特 技] キルジョーカー	44Pt
[特 技] ブリザーラッシュ	60Pt
[特 技] ホーリーラッシュ	80Pt
[特 技] ダークマッシャー	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

11 メタルライダー

53 レッドファイター

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] メラ	4Pt
[特 技] かぶとわり	13Pt
[特 技] かえんぎり	23Pt
[特 技] たいあたり	34Pt
[特 技] メラミ	47Pt
[特 技] おたけび	62Pt
[特 技] れんごくぎり	80Pt
[耐 性] メラガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

117 フレイム　122 おばけキャンドル

54 イエローファイター

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] イオ	10Pt
[特 技] れっぱざん	18Pt
[特 技] ボミエアタック	24Pt
[特 技] おたけび	34Pt
[特 技] イオラ	47Pt
[特 技] とっこう	62Pt
[特 技] ばくれんざん	80Pt
[耐 性] イオガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

49 ギガントヒルズ　95 とらおとこ

55 グリーンファイター

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] バギ	5Pt
[特 技] みかわしきゃく	16Pt
[特 技] しんくうぎり	26Pt
[特 技] ボミエアタック	35Pt
[特 技] バギマ	47Pt
[特 技] しっぷうづき	62Pt
[特 技] ふうじんぎり	80Pt
[耐 性] バギガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

100 サイコロン　181 ぼうれいけんし

56 ブルーファイター

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] ヒャド	7Pt
[特 技] ひょうけつぎり	17Pt
[特 技] なめまわし	24Pt
[特 技] ブレスクラッシュ	34Pt
[特 技] ヒャダルコ	48Pt
[特 技] めいそう	63Pt
[特 技] ブリザーラッシュ	80Pt
[耐 性] ヒャドガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

30 リザードキッズ　118 ブリザード

57 ホワイトファイター

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] デイン	6Pt
[特 技] ホーリーエッジ	12Pt
[特 技] まぶしいひかり	19Pt
[特 技] メダパニぎり	29Pt
[特 技] ライデイン	45Pt
[特 技] フールシュート	55Pt
[特 技] ホーリーラッシュ	75Pt
[耐 性] デインガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

9 スライムナイト　106 モヒカント

58 ブラックファイター

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] ドルマ	5Pt
[特 技] ダークスパイク	11Pt
[特 技] マホトラおどり	17Pt
[特 技] おたけび	27Pt
[特 技] ドルクマ	45Pt
[特 技] だつりょくぎり	55Pt
[特 技] ダークマッシャー	75Pt
[耐 性] ドルマガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

20 ダークナイト　145 ドラキー

59 HPかいふく

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] ホイミ	4Pt
[特 技] スカラ	12Pt
[特 技] ベホイミ	28Pt
[特 技] ザオラル	42Pt
[特 技] リホイミ	52Pt
[特 技] めいそう	62Pt
[特 技] ベホマ	75Pt
[特 技] ザオリク	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

4 ホイミスライム　12 エンゼルスライム　17 ベホマスライム　138 ベル　151 じんめんガエル　170 シドー　188 しりょうのきし

60 ぜんたいかいふく

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] ホイミ	4Pt
[特 技] キアリク	12Pt
[特 技] スクルト	20Pt
[特 技] ベホマラー	30Pt
[特 技] ひかりのはどう	40Pt
[特 技] アモールのあめ	55Pt
[特 技] せいれいのうた	75Pt
[特 技] ベホマズン	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

21 スライムベホマズン　69 ヘルコンドル

61 いじょうかいふく

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] ホイミ	4Pt
[特 技] キアリー	8Pt
[特 技] キアリク	14Pt
[特 技] ザオラル	30Pt
[特 技] アモールのあめ	44Pt
[特 技] ひかりのはどう	58Pt
[特 技] ザオリク	80Pt
[特 技] いてつくはどう	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

61 キメラ　81 だいおうイカ

62 さむらい

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] もろばぎり	7Pt
[特 技] たいあたり	13Pt
[特 技] すてみ	19Pt
[特 技] バイキルト	31Pt
[特 技] まじんぎり	40Pt
[特 技] めいそう	52Pt
[特 技] バイシオン	70Pt
[耐 性] ダウンガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

8 スライムファング　196 デュラハーン

63 ぼうぎょ

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] スカラ	5Pt
[特 技] ホイミ	11Pt
[特 技] まぶしいひかり	17Pt
[特 技] スクルト	27Pt
[特 技] だいぼうぎょ	42Pt
[特 技] ベホイミ	57Pt
[特 技] だつりょくぎり	77Pt
[耐 性] ルカニガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

29 コドラ　60 ぐんたいガニ　132 ボル

64 しんそく

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ピオラ	5Pt
[特　技] ホイミ	11Pt
[特　技] みかわしきゃく	19Pt
[特　技] すなけむり	25Pt
[特　技] ピオリム	35Pt
[特　技] しんくうぎり	47Pt
[特　技] しっぷうづき	61Pt
[特　技] ふうじんぎり	76Pt
[耐　性] ボミエガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

70 キラーパンサー　91 オーク　93 かくとうパンサー

65 MPかいふく

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] マホトラ	4Pt
[特　技] ピオラ	10Pt
[特　技] マホヤル	18Pt
[特　技] マホトム	26Pt
[特　技] インテ	38Pt
[特　技] マホトーン	52Pt
[特　技] マホヤズン	70Pt
[耐　性] マホトラガード+	85Pt
[耐　性] フールガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

7 スライムカルゴ　77 エビラ　137 バル

66 アッパー

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ピオラ	4Pt
[特　技] ホイミ	8Pt
[特　技] スカラ	14Pt
[特　技] インテ	22Pt
[特　技] バイキルト	32Pt
[特　技] ピオリム	42Pt
[特　技] スクルト	54Pt
[特　技] インテラ	76Pt
[特　技] バイシオン	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

97 リリパット　136 ブル

67 ダウナー

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ダウン	8Pt
[特　技] フール	16Pt
[特　技] だつりょくぎり	28Pt
[特　技] フールシュート	40Pt
[特　技] ダウンオール	55Pt
[特　技] マフール	70Pt
[耐　性] ダウンガード+	85Pt
[耐　性] フールガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

120 おどるほうせき　183 がいこつ

68 ジャミング

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ボミエ	6Pt
[特　技] ルカニ	14Pt
[特　技] かぶとわり	26Pt
[特　技] ボミエアタック	38Pt
[特　技] ボミオス	51Pt
[特　技] ルカナン	64Pt
[耐　性] ルカニガード+	82Pt
[耐　性] ボミエガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

57 くしざしツインズ　180 スキッパー

69 VSじゅもん

75Pt →

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] マホトム	5Pt
[特　技] マジックハック	10Pt
[特　技] インテ	18Pt
[特　技] フール	26Pt
[特　技] マジックバリア	38Pt
[特　技] フールシュート	46Pt
[特　技] マホカンタ	56Pt
[耐　性] フールガード+	65Pt
[耐　性] まふうじガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター

52 ブラックドラゴン　156 サイレス

70 VSじゅもん2

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] マホトーン	5Pt
[特　技] マジックハック	10Pt
[特　技] マジックバリア	25Pt
[特　技] フールシュート	35Pt
[特　技] マホカンタ	49Pt
[特　技] マフール	65Pt
[特　技] インテラ	81Pt
[耐　性] フールガード+	90Pt
[耐　性] まふうじガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

71 VSドラゴン

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ドラゴンぎり	5Pt
[特　技] バーハ	10Pt
[特　技] すべてをすいこむ	18Pt
[特　技] くちをふさぐ	28Pt
[特　技] ブレスクラッシュ	38Pt
[特　技] フバーハ	50Pt
[特　技] ぎゃくふう	64Pt
[耐　性] ほのおブレスガード+	80Pt
[耐　性] ふぶきブレスガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

163 ボストロール　185 さまようよろい

72 VSメタル

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ピオラ	4Pt
[特　技] メタルぎり	12Pt
[特　技] バイキルト	20Pt
[特　技] マジックハック	30Pt
[特　技] ピオリム	40Pt
[特　技] まじんぎり	50Pt
[能力値] すばやさ+30	70Pt
[特　性] メタルハンター	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

104 ギガンテス　130 メタルハンター

73 ガード

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] スカラ	4Pt
[特　技] すなけむり	8Pt
[特　技] バーハ	16Pt
[能力値] しゅび力+10	26Pt
[特　技] スクルト	38Pt
[特　技] フバーハ	52Pt
[特　技] マジックバリア	66Pt
[特　技] まもりのきり	82Pt
[耐　性] ルカニガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

3 スライムつむり　152 デザート[illegible]

74 てっぺき

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] スクルト	4Pt
[特　技] すべてをすいこむ	9Pt
[特　技] だいぼうぎょ	14Pt
[特　技] アストロン	22Pt
[特　技] ぎゃくふう	30Pt
[特　技] マホカンタ	40Pt
[特　技] まもりのきり	50Pt
[特　技] アタックカンタ	75Pt
[耐　性] ルカニガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

51 メカバーン　135 うごくせきぞう　141 バベルボブル

75 ふういん

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] マホトム	5Pt
[特　技] マホトラ	11Pt
[特　技] ブレスクラッシュ	20Pt
[特　技] ブレイクダンス	30Pt
[特　技] マホトーン	42Pt
[特　技] マジックハック	55Pt
[特　技] かいしんふうじ	69Pt
[特　技] おどりふうじ	84Pt
[特　技] くちをふさぐ	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

40 ダースドラゴン　147 おおめだま　182 ハエおとこ

76 さいみん

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ラリホー	6Pt
[特　技] マヌーサ	12Pt
[特　技] メダパニ	16Pt
[特　技] まどいのいき	20Pt
[特　技] なめまわし	24Pt
[特　技] ラリホーマ	34Pt
[特　技] メダパーニャ	44Pt
[耐　性] こんらんガード+	72Pt
[耐　性] ねむりガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

67 おおうつぼ　146 リップス

77 どくが

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] どくこうげき	6Pt
[特　技] どくのいき	12Pt
[特　技] マヒこうげき	18Pt
[特　技] やけつくいき	26Pt
[特　技] もうどくのいき	38Pt
[特　技] もうどくぎり	50Pt
[耐　性] どくガード+	75Pt
[耐　性] マヒガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

31 いばらドラゴン　32 アルゴリザード　74 デスファレーナ

78 ホラー

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ハートブレイク	4Pt
[特　技] ぶきみなひかり	8Pt
[特　技] メダパニ	14Pt
[特　技] なめまわし	22Pt
[特　技] まどいのいき	30Pt
[特　技] メダパニぎり	42Pt
[特　技] メダパーニャ	56Pt
[耐　性] やすみガード+	76Pt
[耐　性] こんらんガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

115 わらいぶくろ　123 ひとくいばこ　139 トラップボックス

79 ためいき

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] どくのいき	5Pt
[特　技] あまいいき	12Pt
[特　技] すべてをすいこむ	22Pt
[特　技] まどいのいき	34Pt
[特　技] ぎゃくふう	46Pt
[特　技] やけつくいき	63Pt
[特　技] もうどくのいき	80Pt
[耐　性] どくガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

22 バブルキング　94 よるのていおう　184 くさったしたい

80 ふういんのわざ

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ボミエアタック	10Pt
[特　技] だつりょくぎり	20Pt
[特　技] フールシュート	30Pt
[特　技] かぶとわり	40Pt
[特　技] ブレスクラッシュ	50Pt
[特　技] ブレイクダンス	60Pt
[特　技] マヌーサぎり	75Pt
[特　技] アサシンアタック	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

66 ヘルホーネット　178 エビルドライブ　194 ピサロナイト

81 レンジャー

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ハートブレイク	4Pt
[特　技] ボミエアタック	11Pt
[特　技] どくこうげき	19Pt
[特　技] メダパニぎり	29Pt
[特　技] マヌーサぎり	39Pt
[特　技] みかわしきゃく	51Pt
[特　技] マヒこうげき	63Pt
[特　技] もうどくぎり	80Pt
[特　技] ぎゃくふう	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

43 ドラゴンソルジャー　86 いたずらもぐら　89 サーベルきつね

82 アサシン

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ねむりこうげき	10Pt
[特　技] マヒこうげき	20Pt
[特　技] しっぷうづき	30Pt
[特　技] まぶしいひかり	40Pt
[特　技] メダパニぎり	50Pt
[特　技] さみだれぎり	60Pt
[特　技] アサシンアタック	75Pt
[耐　性] ザキガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

44 メタルドラゴン　140 キラーマシン　189 ボーンナイト

83 ハンター

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ねむりこうげき	10Pt
[特　技] ゴールドアタック	20Pt
[特　技] ぬすっとぎり	30Pt
[特　技] メタルぎり	40Pt
[特　技] ドラゴンぎり	50Pt
[特　技] すてみ	60Pt
[特　技] キルジョーカー	80Pt
[特　技] アサシンアタック	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

58 ボグフィッシュ　75 コングヘッド　88 おおきづち

84 バウンティハンター

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ぬすっとぎり	5Pt
[特　技] みかわしきゃく	10Pt
[特　技] ゴールドアタック	20Pt
[特　技] しっぷうづき	30Pt
[特　技] メタルぎり	45Pt
[特　技] マヒこうげき	60Pt
[特　技] アサシンアタック	75Pt
[特　性] メタルハンター	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

80 ヘラクレイザー　96 ブラウニー

86 たたり

覚えるもの	スキルポイント
[特　技] ドルクマ	5Pt
[特　技] ダークスパイク	10Pt
[特　技] やみのはどう	17Pt
[特　技] ザキ	25Pt
[特　技] ドルモーア	35Pt
[特　技] ザラキ	47Pt
[特　技] いてつくはどう	60Pt
[耐　性] ドルマガード+	80Pt
[耐　性] ザキガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

193 なげきのぼうれい

87 じごく

	覚えるもの	スキルポイント
特技	メラ	4Pt
特技	ドルマ	10Pt
特技	かえんぎり	16Pt
特技	ダークスパイク	22Pt
特技	ドルクマ	32Pt
特技	メラミ	42Pt
特技	ザキ	56Pt
特技	キルジョーカー	70Pt
特技	マダンテ	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

19 ダークスライム

88 あんこく

	覚えるもの	スキルポイント
特技	つめたいいき	8Pt
特技	ドルマ	16Pt
特技	ヒャド	24Pt
特技	こおりのいき	32Pt
特技	ドルクマ	44Pt
特技	ヒャダルコ	56Pt
特技	やみのはどう	76Pt
特技	ドルモーア	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

142 あんこくのまじん

89 ダンサー

	覚えるもの	スキルポイント
特技	みかわしきゃく	4Pt
特技	ふしぎなおどり	12Pt
特技	メダパニダンス	22Pt
特技	マホトラおどり	32Pt
特技	さそうおどり	42Pt
特技	おどりふうじ	52Pt
特技	ハッスルダンス	67Pt
特技	しのおどり	82Pt
特技	メガザルダンス	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

87 ブークプック 128 どろにんぎょう
153 びっくりサタン

90 ダイナマイト

	覚えるもの	スキルポイント
特技	イオ	4Pt
特技	れっぱざん	10Pt
特技	メガンテ	18Pt
特技	イオラ	31Pt
特技	メガザル	47Pt
特技	ばくれんざん	65Pt
特技	イオナズン	85Pt
耐性	イオガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

18 はぐれメタル 108 バズズ

91 あらくれ

	覚えるもの	スキルポイント
特技	すなけむり	10Pt
特技	たいあたり	20Pt
特技	すべてをすいこむ	30Pt
特技	さそうおどり	40Pt
特技	おたけび	50Pt
特技	ハッスルダンス	65Pt
特技	とっこう	75Pt
特技	アタックカンタ	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

35 デンデンりゅう 53 ギガントドラゴン
68 あばれうしどり

92 バーサーカー

	覚えるもの	スキルポイント
特技	かぶとわり	6Pt
特技	もろばぎり	13Pt
特技	たいあたり	20Pt
特技	すてみ	28Pt
特技	とっこう	36Pt
特技	まじんぎり	50Pt
特技	メガザルダンス	70Pt
耐性	ザキガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

101 ダンビラムーチョ 107 バッファロン
154 くびかりぞく

93 じこぎせい

	覚えるもの	スキルポイント
特技	もろばぎり	10Pt
特技	たいあたり	18Pt
特技	すべてをすいこむ	26Pt
特技	すてみ	35Pt
特技	とっこう	45Pt
特技	メガンテ	57Pt
特技	メガザルダンス	75Pt
特技	メガザル	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

33 いっかくりゅう 124 ばくだんいわ
169 おにこんぼう

94 しにがみ

	覚えるもの	スキルポイント
特技	かぶとわり	3Pt
特技	ドルマ	8Pt
特技	つめたいいき	17Pt
特技	ザキ	26Pt
特技	こおりのいき	38Pt
特技	ドルクマ	53Pt
特技	しのおどり	68Pt
特技	やみのはどう	84Pt
特技	ザラキ	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

116 シャドー 197 ワイトキング

95 ナイトメア

	覚えるもの	スキルポイント
特技	マホトラ	4Pt
特技	ねむりこうげき	10Pt
特技	あまいいき	16Pt
特技	ぶきみなひかり	26Pt
特技	しのおどり	40Pt
特技	やみのはどう	50Pt
耐性	ねむりガード+	75Pt
耐性	マホトラガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

92 コサックシープ 133 ミミック

96 コールドスリープ

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ラリホー	4Pt
特技	つめたいいき	12Pt
特技	ねむりこうげき	22Pt
特技	ザキ	34Pt
特技	こおりのいき	44Pt
特技	ラリホーマ	56Pt
耐性	ねむりガード+	78Pt
耐性	ザキガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

48 リザードファッツ 160 キラーアーマー

97 ゆうき

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ライデイン	5Pt
特技	ベホマラー	10Pt
特技	リホイミ	20Pt
特技	ギガデイン	30Pt
特技	ギガスラッシュ	45Pt
特技	ベホマズン	60Pt
特技	ギガブレイク	80Pt
耐性	デインガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

16 キングスライム

98 みずげい

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ホイミ	5Pt
特技	ヒャド	10Pt
特技	さそうおどり	15Pt
特技	ベホイミ	23Pt
特技	まもりのきり	33Pt
特技	ヒャダルコ	45Pt
特技	アモールのあめ	60Pt
特技	せいれいのうた	80Pt
耐性	みずガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

63 ブチアーノン 99 マーマン
148 シーメーダ

99 バラエティ

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ふしぎなおどり	5Pt
特技	だつりょくぎり	12Pt
特技	メダパニダンス	20Pt
特技	まどいのいき	28Pt
特技	ブレイクダンス	39Pt
特技	かいしんふうじ	52Pt
特技	アモールのあめ	65Pt
特技	せいれいのうた	80Pt
特技	マネマネ	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

121 わかめおうじ 131 パペットこぞう
192 フラワーゾンビ

100 インスパイヤ

	覚えるもの	スキルポイント
特技	マホトラおどり	4Pt
特技	ぶきみなひかり	10Pt
特技	さそうおどり	18Pt
特技	おどりふうじ	28Pt
特技	くちをふさぐ	40Pt
特技	なめまわし	52Pt
特技	ハッスルダンス	76Pt
特技	マネマネ	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

90 ワンダーフール 110 ドン・モグーラ

102 スラフォース

	覚えるもの	スキルポイント
特技	メラ	2Pt
特技	ホイミ	6Pt
特技	デイン	16Pt
特技	たいあたり	22Pt
特技	まぶしいひかり	30Pt
特技	ダウン	40Pt
特技	ベホイミ	55Pt
特技	マホヤル	75Pt
特性	じどうHPかいふく	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

1 スライム 2 バブルスライム
6 ドラゴスライム 10 メタルスライム

103 けものみち

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ハートブレイク	3Pt
特技	すなけむり	7Pt
特技	ドラゴンぎり	11Pt
特技	たいあたり	15Pt
特技	しっぷうづき	21Pt
特技	なめまわし	30Pt
特技	おたけび	45Pt
特技	キルジョーカー	63Pt
特技	まじんぎり	83Pt

◆配合時の初期所持モンスター

62 アルミラージ 65 ベビーパンサー
76 ワニバーン 85 ももんじゃ

104 アンデッド

	覚えるもの	スキルポイント
特技	どくこうげき	6Pt
特技	かぶとわり	14Pt
特技	ねむりこうげき	22Pt
特技	ポミエアタック	32Pt
特技	あまいいき	45Pt
特技	もうどくぎり	60Pt
特技	メガンテ	80Pt
耐性	ザキガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

173 ゴースト 176 おばけきのこ
179 ミイラおとこ 190 エビルスピリッツ

105 ようじゅつ

	覚えるもの	スキルポイント
特技	メラ	4Pt
特技	マホトム	10Pt
特技	ルカニ	16Pt
特技	ドルマ	24Pt
特技	マホトーン	36Pt
特技	マジックハック	53Pt
特技	ダウン	70Pt
特技	ザキ	85Pt
特技	マジックバリア	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

103 シルバーデビル 109 アトラス
155 レッサーデーモン 195 しにがみきぞく

106 ドラゴンスピリッツ

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ひのいき	5Pt
特技	つめたいいき	10Pt
特技	すなけむり	18Pt
特技	おたけび	26Pt
特技	かえんぎり	37Pt
特技	しんくうぎり	48Pt
特技	いなずまぎり	64Pt
特技	こおりのいき	82Pt
特技	かえんのいき	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

15 スライムブレス 36 ドラゴン
39 ギャオース 41 バトルレックス

107 フェザーウインド

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ピオラ	4Pt
特技	バギ	8Pt
特技	ピオリム	18Pt
特技	バギマ	28Pt
特技	バーハ	40Pt
特技	すなけむり	48Pt
特技	さみだれぎり	63Pt
特技	フバーハ	80Pt
特技	ぎゃくふう	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

98 ガーゴイル 102 バードファイター
127 メタッピー 191 おおがらす

108 エコロジー

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ホイミ	4Pt
特技	マヌーサぎり	14Pt
特技	キアリー	22Pt
特技	キアリク	30Pt
特技	ベホイミ	42Pt
特技	マホヤル	54Pt
特技	ふしぎなおどり	64Pt
特技	せいれいのうた	84Pt
特技	マホトラおどり	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

71 じんめんじゅ 175 きりかぶおばけ

109 むしのしらせ

	覚えるもの	スキルポイント
特技	スカラ	5Pt
特技	ラリホー	10Pt
特技	ハートブレイク	15Pt
特技	ねむりこうげき	25Pt
特技	マヒこうげき	35Pt
特技	ラリホーマ	50Pt
特技	だいぼうぎょ	65Pt
特技	メダパニダンス	80Pt
特技	ハッスルダンス	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

59 おおさそり 72 はさみくわがた
73 かぶとこぞう

110 いしあたま

	覚えるもの	スキルポイント
特技	スカラ	7Pt
特技	かぶとわり	14Pt
特技	メタルぎり	24Pt
特技	まじんぎり	34Pt
特技	スクルト	46Pt
特技	マホカンタ	61Pt
特技	メガンテ	76Pt
特技	メガザル	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

125 さつじんいかり 129 リンリン
134 ゴーレム 177 マドハンド

111 スペディオ

(75Pt → 112)

	覚えるもの	スキルポイント
特技	デイン	5Pt
特技	バイキルト	11Pt
特技	いなずまぎり	18Pt
特技	ほうでん	28Pt
特技	ライデイン	40Pt
特技	ダウン	48Pt
特技	いなずま	60Pt
耐性	かみなりガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター

201 スペディオ

112 スペディオ2

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ライデイン	5Pt
特技	バイシオン	15Pt
特技	いなずま	23Pt
特技	らいじんぎり	33Pt
特技	ジゴスパーク	45Pt
特技	ギガデイン	60Pt
特技	ダウンオール	70Pt
耐性	かみなりガード+	85Pt
耐性	デインガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

113 ガルハート

(75Pt → 114)

	覚えるもの	スキルポイント
特技	メラ	5Pt
特技	ラリホー	11Pt
特技	かえんぎり	19Pt
特技	メラミ	28Pt
特技	はっか	38Pt
特技	マヌーサ	48Pt
特技	おにび	60Pt
耐性	かえんガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター

202 ガルハート

114 ガルハート2

	覚えるもの	スキルポイント
特技	メラミ	5Pt
特技	マヌーサ	10Pt
特技	れんごくぎり	18Pt
特技	メラゾーマ	30Pt
特技	おにび	42Pt
特技	かえんりゅう	58Pt
特技	ラリホーマ	70Pt
耐性	かえんガード+	85Pt
耐性	メラガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

115 ディアノーグ

(75Pt → 116)

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ヒャド	5Pt
特技	ベホイミ	13Pt
特技	みずしぶき	18Pt
特技	ひょうけつぎり	23Pt
特技	ヒャダルコ	33Pt
特技	ザオラル	48Pt
特技	てっぽうみず	60Pt
耐性	みずガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター

204 ディアノーグ

116 ディアノーグ2

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ヒャダルコ	5Pt
特技	ベホマ	15Pt
特技	てっぽうみず	23Pt
特技	ブリザーラッシュ	33Pt
特技	マヒャド	45Pt
特技	つなみ	55Pt
特技	ザオリク	70Pt
耐性	みずガード+	85Pt
耐性	ヒャドガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

117 グラブゾン

(75Pt → 118)

	覚えるもの	スキルポイント
特技	イオ	7Pt
特技	いわなげ	12Pt
特技	スカラ	18Pt
特技	れっぱざん	26Pt
特技	イオラ	38Pt
特技	ルカニ	48Pt
特技	じひびき	60Pt
耐性	だいちガード+	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター

203 グラブゾン

118 グラブゾン2

	覚えるもの	スキルポイント
特技	イオラ	8Pt
特技	スクルト	16Pt
特技	じひびき	24Pt
特技	ばくれんざん	33Pt
特技	がんせきおとし	43Pt
特技	ルカナン	55Pt
特技	イオナズン	70Pt
耐性	だいちガード+	85Pt
耐性	イオガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

126 ミルドラース

	覚えるもの	スキルポイント
特技	すべてをすいこむ	5Pt
特技	インテラ	10Pt
特技	ぶきみなひかり	15Pt
特技	いきをすいこむ	20Pt
特技	はげしいほのお	35Pt
特技	メラゾーマ	50Pt
特技	イオナズン	65Pt
特技	しゃくねつ	80Pt
特技	いてつくはどう	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

111 ミルドラース

128 キャプテン・クロウ

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ゴールドアタック	4Pt
特技	ぬすっとぎり	8Pt
特技	マヌーサぎり	13Pt
特技	さみだれぎり	23Pt
特技	らいじんぎり	35Pt
特技	ギガスラッシュ	55Pt
特技	ギガブレイク	85Pt
特性	ぶき すべてそうび	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

198 キャプテン・クロウ

137 キング

	覚えるもの	スキルポイント
特技	かいしんふうじ	10Pt
特技	メダパーニャ	20Pt
特技	アタックカンタ	32Pt
特技	マネマネ	42Pt
特技	メガンテ	55Pt
特技	バイシオン	70Pt
特技	ダウンオール	85Pt
特技	メガザル	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

205 キングスペーディオ

138 エース

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ヒャダルコ	5Pt
特技	イオラ	10Pt
特技	まぶしいひかり	20Pt
特技	いてつくはどう	30Pt
特技	マヒャド	40Pt
特技	イオナズン	50Pt
特技	ギガスラッシュ	70Pt
特技	マダンテ	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

208 ディアノーグエース

139 クィーン

	覚えるもの	スキルポイント
特技	ホイミ	4Pt
特技	ザオラル	12Pt
特技	ベホイミ	20Pt
特技	ベホマラー	29Pt
特技	ひかりのはどう	44Pt
特技	リホイミ	58Pt
特技	ベホマ	68Pt
特技	ザオリク	80Pt
特技	ベホマズン	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

206 クインガルハート

140 ジャック

	覚えるもの	スキルポイント
特技	かぶとわり	8Pt
特技	マヌーサぎり	13Pt
特技	まじんぎり	18Pt
特技	さみだれぎり	28Pt
特技	アサシンアタック	38Pt
特技	ギガスラッシュ	53Pt
特技	ギガブレイク	75Pt
耐性	マヌーサガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

207 グラブゾンジャック

142 こうげきアップ

(50Pt → 143)

	覚えるもの	スキルポイント
能力値	こうげき力+3	4Pt
能力値	さいだいHP+5	8Pt
能力値	こうげき力+3	14Pt
能力値	さいだいHP+10	20Pt
能力値	こうげき力+5	29Pt
能力値	さいだいHP+10	38Pt
能力値	こうげき力+5	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

143 こうげきアップ2

(75Pt → 144)

	覚えるもの	スキルポイント
能力値	こうげき力+5	4Pt
能力値	さいだいHP+10	8Pt
能力値	こうげき力+5	14Pt
能力値	さいだいHP+10	20Pt
能力値	こうげき力+5	28Pt
能力値	さいだいHP+10	36Pt
能力値	こうげき力+10	48Pt
能力値	さいだいHP+10	60Pt
能力値	こうげき力+10	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

144 こうげきアップ3

	覚えるもの	スキルポイント
能力値	こうげき力+10	4Pt
能力値	さいだいHP+10	8Pt
能力値	こうげき力+10	13Pt
能力値	さいだいHP+10	18Pt
能力値	こうげき力+10	27Pt
能力値	さいだいHP+20	36Pt
能力値	こうげき力+20	48Pt
能力値	さいだいHP+20	60Pt
能力値	こうげき力+20	75Pt
耐性	ダウンガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

145 しゅびアップ

(50Pt → 146)

	覚えるもの	スキルポイント
能力値	しゅび力+5	4Pt
能力値	さいだいHP+10	8Pt
能力値	しゅび力+5	14Pt
能力値	さいだいHP+10	20Pt
能力値	しゅび力+10	29Pt
能力値	さいだいHP+10	38Pt
能力値	しゅび力+10	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

146 しゅびアップ2

(75Pt → 147)

	覚えるもの	スキルポイント
能力値	しゅび力+10	4Pt
能力値	さいだいHP+20	8Pt
能力値	しゅび力+10	14Pt
能力値	さいだいHP+20	20Pt
能力値	しゅび力+20	28Pt
能力値	さいだいHP+20	36Pt
能力値	しゅび力+20	48Pt
能力値	さいだいHP+20	60Pt
能力値	しゅび力+20	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

147 しゅびアップ3

	覚えるもの	スキルポイント
能力値	しゅび力+20	4Pt
能力値	さいだいHP+20	8Pt
能力値	しゅび力+20	13Pt
能力値	さいだいHP+20	18Pt
能力値	しゅび力+20	27Pt
能力値	さいだいHP+20	36Pt
能力値	しゅび力+20	48Pt
能力値	さいだいHP+20	60Pt
能力値	しゅび力+20	75Pt
耐性	ルカニガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

148 すばやさアップ

50Pt →

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] すばやさ+5	4Pt
[能力値] さいだいHP+10	8Pt
[能力値] すばやさ+5	14Pt
[能力値] さいだいHP+10	20Pt
[能力値] すばやさ+10	29Pt
[能力値] さいだいHP+10	38Pt
[能力値] すばやさ+10	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

149 すばやさアップ2

75Pt →

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] すばやさ+10	4Pt
[能力値] さいだいHP+20	8Pt
[能力値] すばやさ+10	14Pt
[能力値] さいだいHP+20	20Pt
[能力値] すばやさ+20	28Pt
[能力値] さいだいHP+20	36Pt
[能力値] すばやさ+20	48Pt
[能力値] さいだいHP+20	60Pt
[能力値] すばやさ+20	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

150 すばやさアップ3

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] すばやさ+20	4Pt
[能力値] さいだいHP+20	8Pt
[能力値] すばやさ+20	13Pt
[能力値] さいだいHP+20	18Pt
[能力値] すばやさ+20	27Pt
[能力値] さいだいHP+20	36Pt
[能力値] すばやさ+20	48Pt
[能力値] さいだいHP+20	60Pt
[能力値] すばやさ+20	75Pt
[耐性] ボミエガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

151 かしこさアップ

50Pt →

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] かしこさ+5	4Pt
[能力値] さいだいMP+10	8Pt
[能力値] かしこさ+5	14Pt
[能力値] さいだいMP+10	20Pt
[能力値] かしこさ+10	29Pt
[能力値] さいだいMP+10	38Pt
[能力値] かしこさ+10	50Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

152 かしこさアップ2

75Pt →

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] かしこさ+10	4Pt
[能力値] さいだいMP+20	8Pt
[能力値] かしこさ+10	14Pt
[能力値] さいだいMP+20	20Pt
[能力値] かしこさ+20	28Pt
[能力値] さいだいMP+20	36Pt
[能力値] かしこさ+20	48Pt
[能力値] さいだいMP+20	60Pt
[能力値] かしこさ+20	75Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

153 かしこさアップ3

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] かしこさ+20	4Pt
[能力値] さいだいMP+20	8Pt
[能力値] かしこさ+20	13Pt
[能力値] さいだいMP+20	18Pt
[能力値] かしこさ+20	27Pt
[能力値] さいだいMP+20	36Pt
[能力値] かしこさ+20	48Pt
[能力値] さいだいMP+20	60Pt
[能力値] かしこさ+20	75Pt
[耐性] フールガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

154 メラガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] かしこさ+5	4Pt
[能力値] さいだいHP+10	9Pt
[能力値] かしこさ+5	15Pt
[能力値] さいだいMP+10	22Pt
[耐性] メラガード+	42Pt
[能力値] かしこさ+5	52Pt
[特性] つかうMPせつやく	64Pt
[能力値] さいだいHP+10	76Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

155 イオガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] かしこさ+5	4Pt
[能力値] こうげき力+10	9Pt
[能力値] かしこさ+5	15Pt
[能力値] さいだいMP+10	22Pt
[耐性] イオガード+	42Pt
[能力値] かしこさ+5	52Pt
[特性] つかうMPせつやく	64Pt
[能力値] さいだいHP+10	76Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

156 バギガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] かしこさ+5	4Pt
[能力値] すばやさ+5	9Pt
[能力値] かしこさ+5	15Pt
[能力値] さいだいMP+10	22Pt
[耐性] バギガード+	42Pt
[能力値] かしこさ+5	52Pt
[特性] つかうMPせつやく	64Pt
[能力値] さいだいMP+10	76Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

157 ヒャドガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] かしこさ+5	4Pt
[能力値] しゅび力+5	9Pt
[能力値] かしこさ+5	15Pt
[能力値] さいだいMP+10	22Pt
[耐性] ヒャドガード+	42Pt
[能力値] かしこさ+5	52Pt
[特性] つかうMPせつやく	64Pt
[能力値] さいだいMP+10	76Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

158 デインガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] かしこさ+5	4Pt
[能力値] さいだいMP+10	9Pt
[能力値] かしこさ+5	15Pt
[能力値] さいだいMP+10	22Pt
[耐性] デインガード+	42Pt
[能力値] かしこさ+5	52Pt
[特性] つかうMPせつやく	64Pt
[能力値] さいだいMP+10	76Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

159 ドルマガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] かしこさ+10	4Pt
[能力値] さいだいMP+10	9Pt
[能力値] かしこさ+5	15Pt
[能力値] さいだいMP+10	22Pt
[耐性] ドルマガード+	42Pt
[能力値] かしこさ+5	52Pt
[特性] つかうMPせつやく	64Pt
[能力値] さいだいMP+10	76Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

160 ウォーターガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいHP+10	4Pt
[能力値] しゅび力+5	9Pt
[能力値] さいだいMP+10	15Pt
[能力値] かしこさ+5	22Pt
[耐性] みずガード+	42Pt
[能力値] さいだいHP+10	52Pt
[特性] つかうMPせつやく	64Pt
[能力値] さいだいMP+10	76Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

161 サンダーガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] こうげき力+5	4Pt
[能力値] すばやさ+5	9Pt
[能力値] さいだいHP+10	15Pt
[能力値] さいだいMP+10	22Pt
[耐性] かみなりガード+	42Pt
[能力値] こうげき力+5	52Pt
[特性] つかうMPせつやく	64Pt
[能力値] さいだいMP+10	76Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

162 ファイアガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいMP+10	4Pt
[能力値] こうげき力+5	9Pt
[能力値] かしこさ+5	15Pt
[能力値] さいだいHP+10	22Pt
[耐性] かえんガード+	42Pt
[能力値] さいだいMP+10	52Pt
[特性] つかうMPせつやく	64Pt
[能力値] かしこさ+5	76Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

163 アースガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] しゅび力+5	4Pt
[能力値] こうげき力+5	9Pt
[能力値] さいだいHP+10	15Pt
[能力値] さいだいMP+10	22Pt
[耐性] だいちガード+	42Pt
[能力値] しゅび力+5	52Pt
[特性] つかうMPせつやく	64Pt
[能力値] こうげき力+5	76Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

164 ほのおブレスガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいHP+10	4Pt
[能力値] こうげき力+5	9Pt
[能力値] さいだいHP+10	15Pt
[能力値] こうげき力+5	22Pt
[耐性] ほのおブレスガード+	42Pt
[能力値] こうげき力+5	52Pt
[特性] つかうMPせつやく	64Pt
[能力値] さいだいMP+10	76Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

165 ふぶきブレスガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいHP+10	4Pt
[能力値] しゅび力+5	9Pt
[能力値] さいだいHP+10	15Pt
[能力値] しゅび力+5	22Pt
[耐性] ふぶきブレスガード+	42Pt
[能力値] しゅび力+5	52Pt
[特性] つかうMPせつやく	64Pt
[能力値] さいだいMP+10	76Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

166 ザキガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいHP+10	4Pt
[能力値] さいだいMP+10	10Pt
[能力値] さいだいHP+10	19Pt
[能力値] さいだいMP+10	29Pt
[耐性] ザキガード+	54Pt
[能力値] さいだいHP+10	70Pt
[特性] じどうHPかいふく	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

167 マヌーサガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいMP+10	4Pt
[能力値] かしこさ+5	10Pt
[能力値] しゅび力+5	19Pt
[能力値] さいだいHP+10	29Pt
[耐性] マヌーサガード+	54Pt
[能力値] さいだいMP+10	70Pt
[特性] じどうMPかいふく	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

168 ポイズンガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいHP+10	4Pt
[能力値] さいだいMP+10	10Pt
[能力値] さいだいHP+10	19Pt
[能力値] さいだいMP+10	29Pt
[耐性] どくガード+	54Pt
[能力値] さいだいHP+10	70Pt
[特性] じどうHPかいふく	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

169 マホトラガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいMP+10	4Pt
[能力値] すばやさ+5	10Pt
[能力値] さいだいMP+10	19Pt
[能力値] すばやさ+10	29Pt
[耐性] マホトラガード+	54Pt
[能力値] さいだいMP+10	70Pt
[特性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

170 まふうじガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいMP+10	4Pt
[能力値] かしこさ+5	10Pt
[能力値] さいだいMP+10	19Pt
[能力値] かしこさ+10	29Pt
[耐性] まふうじガード+	54Pt
[能力値] さいだいMP+10	70Pt
[特性] じどうMPかいふく	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

171 いきふうじガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいHP+10	4Pt
[能力値] すばやさ+5	10Pt
[能力値] さいだいHP+10	19Pt
[能力値] すばやさ+10	29Pt
[耐性] いきふうじガード+	54Pt
[能力値] さいだいHP+10	70Pt
[特性] じどうHPかいふく	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

—

172 おどりふうじガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] すばやさ+5	4Pt
[能力値] すばやさ+5	10Pt
[能力値] すばやさ+5	19Pt
[能力値] すばやさ+5	29Pt
[耐 性] おどりふうじガード+	54Pt
[能力値] すばやさ+10	70Pt
[特 性] せんせいりつアップ	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

173 こんらんガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいHP+10	4Pt
[能力値] しゅび力+5	10Pt
[能力値] さいだいHP+10	19Pt
[能力値] しゅび力+10	29Pt
[耐 性] こんらんガード+	54Pt
[能力値] さいだいHP+10	70Pt
[特 性] せんせいりつアップ	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

174 マインドガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいHP+10	4Pt
[能力値] しゅび力+5	10Pt
[能力値] すばやさ+5	19Pt
[能力値] さいだいHP+10	29Pt
[耐 性] やすみガード+	54Pt
[能力値] しゅび力+10	70Pt
[特 性] せんせいりつアップ	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

175 スタンガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいHP+10	4Pt
[能力値] しゅび力+5	10Pt
[能力値] すばやさ+5	19Pt
[能力値] さいだいHP+10	29Pt
[耐 性] マヒガード+	54Pt
[能力値] しゅび力+10	70Pt
[特 性] じどうHPかいふく	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

176 ラリホーガード

覚えるもの	スキルポイント
[能力値] さいだいHP+10	4Pt
[能力値] すばやさ+5	10Pt
[能力値] さいだいHP+10	19Pt
[能力値] すばやさ+10	29Pt
[耐 性] ねむりガード+	54Pt
[能力値] さいだいHP+10	70Pt
[特 性] せんせいりつアップ	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

187 せんし

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] かぶとわり	5Pt
[能力値] さいだいHP+10	10Pt
[特 技] メタルぎり	17Pt
[能力値] こうげき力+10	24Pt
[特 技] ドラゴンぎり	32Pt
[能力値] さいだいHP+10	40Pt
[特 技] さみだれぎり	49Pt
[能力値] こうげき力+10	59Pt
[特 技] まじんぎり	70Pt
[特 性] ぶき すべてそうび	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

188 まほうつかい

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] バギマ	5Pt
[能力値] さいだいMP+10	10Pt
[特 技] メラミ	17Pt
[能力値] かしこさ+10	24Pt
[特 技] ヒャダルコ	32Pt
[能力値] さいだいMP+20	40Pt
[特 技] イオラ	49Pt
[能力値] かしこさ+10	59Pt
[特 技] マホトーン	70Pt
[特 性] じどうMPかいふく	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

189 そうりょ

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] ホイミ	5Pt
[能力値] さいだいMP+10	10Pt
[特 技] キアリー	17Pt
[能力値] かしこさ+5	24Pt
[特 技] ベホイミ	32Pt
[能力値] さいだいMP+10	40Pt
[特 技] ザオラル	49Pt
[能力値] かしこさ+20	59Pt
[特 技] ザキ	70Pt
[特 性] じどうMPかいふく	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

190 ぶとうか

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] ハートブレイク	5Pt
[能力値] さいだいHP+10	10Pt
[特 技] たいあたり	17Pt
[能力値] こうげき力+10	24Pt
[特 技] しっぷうづき	32Pt
[能力値] すばやさ+20	40Pt
[特 技] だいぼうぎょ	49Pt
[能力値] こうげき力+10	59Pt
[特 技] すてみ	70Pt
[特 性] せんせいりつアップ	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

191 けんじゃ

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] ライデイン	5Pt
[能力値] さいだいMP+10	10Pt
[特 技] ドルクマ	17Pt
[能力値] かしこさ+10	24Pt
[特 技] まぶしいひかり	32Pt
[能力値] さいだいMP+20	40Pt
[特 技] ベホマラー	49Pt
[能力値] かしこさ+20	59Pt
[特 技] ひかりのはどう	70Pt
[特 性] つかうMPはんぶん	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

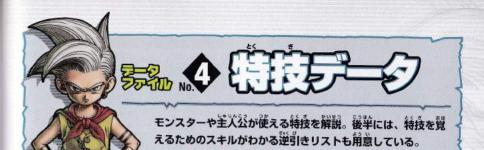
192 とうぞく

覚えるもの	スキルポイント
[特 技] ピオラ	5Pt
[能力値] すばやさ+10	10Pt
[特 技] ぬすっとぎり	17Pt
[能力値] すばやさ+10	24Pt
[特 技] ピオリム	32Pt
[能力値] すばやさ+10	40Pt
[特 技] ゴールドアタック	49Pt
[能力値] すばやさ+10	59Pt
[特 技] みかわしきゃく	70Pt
[耐 性] ボミエガード+	100Pt

◆配合時の初期所持モンスター

——

データファイル No.4 特技データ

モンスターや主人公が使える特技を解説。後半には、特技を覚えるためのスキルがわかる逆引きリストも用意している。

■ 特技データの見かた(カテゴリごとにタイプ順で掲載)

❶**特技の分類**……効果の内容による分類。ダメージ(呪文)、ダメージ(呪文以外)、昇天、敵弱体化、回復、味方補助、移動の7つがある。

❷**特技の名前**

❸**カテゴリとタイプ**……特技のカテゴリとタイプ(→P.30)。項目の意味は以下のとおり。

[呪文]…呪文を唱える特技。まふうじ状態だと使えなくなるほか、マホカンタで作り出した光の壁によって跳ね返される

[息]…息を吐いて攻撃する特技。いきふうじ状態だと使えない。いきをすいこむ、すべてをすいこむ、ぎゃくふうの特技の効果を受ける

[踊り]…華麗に踊ることで効果が現れる特技。おどりふうじ状態だと使えない

[打撃]…武器や身体などで相手を打ちつける特技(直接打撃)。与えるダメージがバイキルトやダウンなどで増減する。また、攻撃がミスになったり相手にかわされたりする場合もある

[メラ]など…特技のタイプ。そのタイプに対する耐性が高い相手には、与えるダメージが減ったり、状態異常が発生しにくくなったりする

❹**消費MP**

❺**効果**……特技の効果。与えるダメージ量やHPの回復量がかしこさやレベルの高さに応じて増える特技は、ダメージ量や回復量の範囲を記載。

ダメージ(呪文)

名前	消費MP	効果
メラ [呪文] [メラ]	2	敵1体に小さな火の玉をぶつけ、10~101のダメージ
メラミ [呪文] [メラ]	4	敵1体に大きな火球を投げ当て、56~207のダメージ
メラゾーマ [呪文] [メラ]	10	敵1体を火柱に巻きこみ、144~327のダメージ
メラガイアー [呪文] [メラ]	30	敵1体を巨大な火柱で焼き払い、284~457のダメージ
イオ [呪文] [イオ]	5	小さな爆発を巻き起こし、敵全体に16~79のダメージ
イオラ [呪文] [イオ]	8	大爆発を発生させ、敵全体に42~165のダメージ
イオナズン [呪文] [イオ]	15	すさまじい大爆発を起こし、敵全体に104~236のダメージ
イオグランデ [呪文] [イオ]	45	想像を絶する大爆発で、敵全体に195~339のダメージ
バギ [呪文] [バギ]	3	敵全体を小さな竜巻で切り裂き、7~74のダメージ
バギマ [呪文] [バギ]	5	敵全体を激しい竜巻で攻撃し、20~150のダメージ
バギクロス [呪文] [バギ]	12	敵全体を巨大な竜巻に巻きこみ、64~245のダメージ
バギムーチョ [呪文] [バギ]	36	敵全体をとてつもない竜巻で包み、130~349のダメージ
ヒャド [呪文] [ヒャド]	3	敵1体を氷の刃で切り裂き、21~122のダメージ
ヒャダルコ [呪文] [ヒャド]	5	敵全体を氷の刃で突き刺し、34~155のダメージ
マヒャド [呪文] [ヒャド]	12	敵全体を大きな氷の刃でつらぬき、90~226のダメージ
マヒャデドス [呪文] [ヒャド]	36	敵全体を巨大な氷塊で押しつぶし、190~319のダメージ
デイン [呪文] [デイン]	4	敵1体を弱い光で浄化し、14~131のダメージ

名前	消費MP	効果
ライデイン（呪文／デイン）	6	敵1体を強い光で浄化し、66～242のダメージ
ギガデイン（呪文／デイン）	10	敵1体を降りそそぐ聖なる光で浄化し、145～360のダメージ
ジゴデイン（呪文／デイン）	30	敵1体を神聖な光で包んで浄化し、230～482のダメージ
ドルマ（呪文／ドルマ）	4	地獄の雷を落とし、敵1体に16～147のダメージ
ドルクマ（呪文／ドルマ）	6	地獄の雷をたくさん発生させ、敵1体に50～243のダメージ
ドルモーア（呪文／ドルマ）	10	地獄の大きな雷を呼び寄せ、敵1体に120～375のダメージ
ドルマドン（呪文／ドルマ）	30	地獄のとてつもない雷で、敵1体に215～495のダメージ
マダンテ（呪文／炎ブレス）	残りすべて	すべての魔力を解き放ち、敵全体に残りMPの2倍のダメージ

ダメージ（呪文以外）

名前	消費MP	効果
ひのいき（息／炎ブレス）	3	小さな炎を吐いて、敵全体に14～21のダメージ
かえんのいき（息／炎ブレス）	5	燃えさかる火炎を吐いて、敵全体に31～43のダメージ
はげしいほのお（息／炎ブレス）	12	激しく燃える火炎を吐いて、敵全体に72～93のダメージ
しゃくねつ（息／炎ブレス）	36	高熱の炎を吐いて、敵全体に180～216のダメージ
つめたいいき（息／吹雪ブレス）	3	低温の息を吐いて、敵全体に16～22のダメージ
こおりのいき（息／吹雪ブレス）	5	身も凍る冷気を吐いて、敵全体に37～48のダメージ
こごえるふぶき（息／吹雪ブレス）	12	すさまじい吹雪を吐いて、敵全体に86～103のダメージ
かがやくいき（息／吹雪ブレス）	36	大気をも凍らせる息を吐いて、敵全体に198～217のダメージ
かえんぎり（打撃／メラ）	2	炎の力を宿した攻撃で、敵1体に通常の約1.1倍のダメージ
れんごくぎり（打撃／メラ）	4	煉獄の炎をまとった攻撃で、敵1体に通常の約1.3倍のダメージ
れっぱざん（打撃／イオ）	2	爆発を起こす攻撃で、敵1体に通常の約1.1倍のダメージ
ばくれんざん（打撃／イオ）	4	大爆発を起こす攻撃で、敵1体に通常の約1.3倍のダメージ
しんくうぎり（打撃／バギ）	2	風の力を宿した攻撃で、敵1体に通常の約1.1倍のダメージ
ふうじんぎり（打撃／バギ）	4	風神の力を宿した攻撃で、敵1体に通常の約1.3倍のダメージ
ひょうけつぎり（打撃／ヒャド）	2	氷の冷気をまとう攻撃で、敵1体に通常の約1.1倍のダメージ
ブリザーラッシュ（打撃／ヒャド）	4	凍てつく気をまとう攻撃で、敵1体に通常の約1.3倍のダメージ
ホーリーエッジ（打撃／デイン）	2	聖なる力を宿した攻撃で、敵1体に通常の約1.1倍のダメージ
ホーリーラッシュ（打撃／デイン）	4	神聖なる力を宿した攻撃で、敵1体に通常の約1.3倍のダメージ
ギガスラッシュ（打撃(※1)／デイン）	16	渾身の力をこめた攻撃で、敵1体に161～299のダメージ
ダークスパイク（打撃／ドルマ）	2	地獄の雷を宿す攻撃で、敵1体に通常の約1.1倍のダメージ
ダークマッシャー（打撃／ドルマ）	4	地獄の激しい雷を宿す攻撃で、敵1体に通常の約1.3倍のダメージ
いなずまぎり（打撃／雷）	2	稲妻をまとった攻撃で、敵1体に通常の約1.1倍のダメージ
らいじんぎり（打撃／雷）	4	雷神の力を宿した攻撃で、敵1体に通常の約1.3倍のダメージ
だつりょくぎり（打撃／ダウン）	4	敵1体を攻撃し、たまに直接打撃によるダメージを下げる
かぶとわり（打撃／ルカニ）	0	敵1体を攻撃し、たまに守備力を下げる
ボミエアタック（打撃／ボミエ）	4	敵1体を攻撃し、たまにすばやさを下げる
フールシュート（打撃／フール）	4	敵1体を攻撃し、たまにかしこさを下げる
たいあたり（打撃(※1)／ザキ）	1	決死の体当たりで、敵1体と自分に残りHPの80%のダメージ
とっこう（打撃(※1)／ザキ）	1	覚悟を決めた特攻を行い、敵1体と自分のHPを1にする
アサシンアタック（打撃／ザキ）	8	敵1体を攻撃し、たまに息の根を止める
マヌーサぎり（打撃／マヌーサ）	4	敵1体を攻撃し、たまに幻を見せる
どくこうげき（打撃／毒）	2	敵1体を攻撃し、たまに毒に冒す
もうどくぎり（打撃／毒）	4	敵1体を攻撃し、たまに猛毒に冒す
ブレスクラッシュ（打撃／息封じ）	4	敵1体を攻撃し、たまに息を封じる
ブレイクダンス（打撃／踊り封じ）	4	敵1体を攻撃し、たまに踊りを封じる
メダパニぎり（打撃／混乱）	3	敵1体を攻撃し、たまに混乱させる
ハートブレイク（打撃／休み）	2	敵1体を攻撃し、たまに動きを封じる
マヒこうげき（打撃／マヒ）	3	敵1体を攻撃し、たまにマヒさせる

※1……バイキルトやダウンなどの影響を受けない

名前	消費MP	効果
ねむりこうげき（打撃／眠り）	2	敵1体を攻撃し、たまに眠らせる
メタルぎり（打撃／―）	2	敵1体を攻撃。メタルボディにはダメージが1増加
ドラゴンぎり（打撃／―）	2	敵1体を攻撃。ドラゴン系には通常の約1.5倍のダメージ
キルジョーカー（打撃／―）	2	敵1体を攻撃。神獣には通常の約2倍のダメージ
しっぷうづき（打撃／―）	2	敵1体を攻撃。すばやく行動できるがダメージは通常の80%
まじんぎり（打撃(※1)／―）	3	敵1体を攻撃。ミスしやすいが高い確率で会心の一撃が出る
さみだれぎり（打撃(※2)／―）	5	敵全体を攻撃。ダメージは左から順に100%→75%→50%
ゴールドアタック（打撃／―）	2	敵1体を攻撃し、たまにゴールドを奪う
ぬすっとぎり（打撃／―）	0	敵1体に通常の10分の1のダメージ。まれにアイテムを盗む
もろばぎり（打撃／―）	2	敵1体に通常の2倍のダメージ、自分もその半分のダメージ
すてみ（打撃(※1)／―）	1	敵1体に通常の2倍のダメージ、自分が受けるダメージも2倍
ギガブレイク（―／デイン）	55	渾身の力をこめた奥義で、敵全体に161～299のダメージ
みずしぶき（―／水）	5	水しぶきを打ちつけ、敵1体に40～50のダメージ
てっぽうみず（―／水）	10	大波でなぎ払い、敵全体に90～110のダメージ
つなみ（―／水）	32	激しい津波を巻き起こし、敵全体に110～349のダメージ
ほうでん（―／雷）	6	大気中の電気を集めて放ち、敵1体に50～60のダメージ
いなずま（―／雷）	10	雷の矢を降らせ、敵全体に100～120のダメージ
ジゴスパーク（―／雷）	32	すさまじい雷の剣を降らせ、敵全体に110～349のダメージ
はっか（―／火炎）	5	小さな炎で包みこみ、敵1体に35～45のダメージ
おにび（―／火炎）	10	激しい炎で焼き払い、敵全体に100～144のダメージ
かえんりゅう（―／火炎）	32	灼熱の火柱でなぎ払い、敵全体に110～349のダメージ
いわなげ（―／大地）	4	岩のカタマリを投げつけ、敵1体に30～40のダメージ
じひびき（―／大地）	8	大きな岩を打ちつけ、敵全体に80～100のダメージ
がんせきおとし（―／大地）	32	巨大な岩の刃で打ち上げ、敵全体に110～349のダメージ

※2……ミスになったり身をかわされたりしない

昇天（しょうてん）

名前	消費MP	効果
ザキ（呪文／ザキ）	8	呪いの言葉を投げかけ、敵1体の息の根を止める
ザラキ（呪文／ザキ）	12	呪いの言葉を投げかけ、敵全体の息の根を止める
メガンテ（呪文／ザキ）	1	自分の命を捨て、敵全体を倒すか大ダメージを与える
しのおどり（踊り／ザキ）	6	禁断の踊りを見せつけ、敵全体の息の根を止める

敵弱体化（てきじゃくたいか）

名前	消費MP	効果
ダウン（呪文／ダウン）	6	敵1体の力を下げ、直接打撃によるダメージを4分の1にする
ダウンオール（呪文／ダウン）	10	敵全体の力を下げ、直接打撃によるダメージを半分にする
ルカニ（呪文／ルカニ）	3	敵1体の守備力を4分の1にする
ルカナン（呪文／ルカニ）	4	敵全体の守備力を半分にする
ボミエ（呪文／ボミエ）	3	敵1体のすばやさを4分の1にする
ボミオス（呪文／ボミエ）	4	敵全体のすばやさを半分にする
フール（呪文／フール）	3	敵1体のかしこさを4分の1にする
マフール（呪文／フール）	4	敵全体のかしこさを半分にする
マジックハック（呪文／ザキ）	4	敵全体を不気味な光で包みこみ、特技を効きやすくする
マヌーサ（呪文／マヌーサ）	3	敵全体を怪しい霧で包み、攻撃をミスしやすくさせる
マホトラ（呪文／マホトラ）	0	敵1体のMPを6～100減らし、そのぶん自分のMPを回復
マホトム（呪文／魔封じ）	2	敵1体に沈黙の波動を投げかけ、呪文を封じこめる
マホトーン（呪文／魔封じ）	3	敵全体に沈黙の波動を投げかけ、呪文を封じこめる
メダパニ（呪文／混乱）	5	不思議なオーラで思考を惑わせ、敵1体を混乱させる
メダパーニャ（呪文／混乱）	10	不思議なオーラで思考を惑わせ、敵全体を混乱させる
ラリホー（呪文／眠り）	3	敵1体を深い眠りに誘いこみ、眠らせる
ラリホーマ（呪文／眠り）	8	敵全体を深い眠りに誘いこみ、眠らせる

名前	消費MP	効果
どくのいき 息 毒	3	毒素を含む息を吐き出し、敵全体を毒に冒す
もうどくのいき 息 毒	4	強力な毒素を含む息を吐き出し、敵全体を猛毒に冒す
まどいのいき 息 混乱	4	催眠効果のある息を吐き出し、敵全体を混乱させる
やけつくいき 息 マヒ	4	真っ赤に焼けつく息を吐き出し、敵全体をマヒさせる
あまいいき 息 眠り	3	甘く香るような息を吐き出し、敵全体を眠らせる
ふしぎなおどり 踊り マホトラ	0	奇妙な踊りを見せて、敵1体のMPを1～100減らす
マホトラおどり 踊り マホトラ	0	奇妙このうえない踊りで、敵1体からMPを6～100奪う
メダパニダンス 踊り 混乱	4	強烈なインパクトの踊りで思考を惑わし、敵全体を混乱させる
さそうおどり 踊り 休み	2	つられて動き出すような踊りで、敵1体の動きを封じる
ぶきみなひかり — ザキ	2	敵全体を怪しく輝く光で包み、特技を効きやすくする
やみのはどう — ザキ	7	指先から闇の波動を放ち、敵1体の大半の能力値を4分の1にする
すなけむり — マヌーサ	2	敵全体の視界を砂けむりでさえぎり、攻撃をミスしやすくさせる
まぶしいひかり — マヌーサ	2	敵全体の視力を強烈な閃光で奪い、攻撃をミスしやすくさせる
くちをふさぐ — 息封じ	6	口をふさいで、敵1体の息による攻撃を封じる
おどりふうじ — 踊り封じ	6	踊ろうという気持ちを失わせ、敵全体の踊りを封じる
なめまわし — 休み	4	顔をなめまわし、敵1体の動きを封じて一時的に守備力を下げる
おたけび — 休み	3	身の毛もよだつ雄叫びをあげ、敵全体の動きを封じる
かいしんふうじ — —	5	敵1体を会心(痛恨)の一撃を出せない状態にする
いてつくはどう — —	7	凍てつく波動を放ち、敵全体のほとんどの状態異常を解く

回復（かいふく）

名前	消費MP	効果
ホイミ 呪文 —	2	味方1体のHPを26～164回復
ベホイミ 呪文 —	4	味方1体のHPを69～306回復
ベホマ 呪文 —	8	味方1体のHPを完全に回復
ベホマラー 呪文 —	12	味方全体のHPを84～326回復
ベホマズン 呪文 —	36	味方全体のHPを完全に回復
リホイミ 呪文 —	2	味方1体を、本人の行動後にHPが10%回復する状態にする
キアリー 呪文 —	2	味方1体の毒、猛毒を解く
キアリク 呪文 —	2	味方全体のマヒ、眠りを解く
ザオラル 呪文 —	8	味方1体を復活させてHPを半分回復(失敗あり)
ザオリク 呪文 —	15	味方1体をかならず復活させてHPを完全に回復
メガザル 呪文 —	残りすべて	命を捨て、味方全体を復活させてHPを完全に回復
マホヤル 呪文 —	残りの半分	味方1体に、自分の残りMPを半分あげる
マホヤズン 呪文 —	残りすべて	味方1体に、自分の残りMPをすべてあげる
ハッスルダンス 踊り —	6	元気がわいてくる踊りで、味方全体のHPを70～80回復
メガザルダンス 踊り —	残りすべて	命を捨て、味方全体を復活させてHPを完全に回復(失敗あり)
めいそう — —	8	静かに精神を集中し、自分のHPを400～500回復
アモールのあめ — —	15	つぎの行動で雨を降らせ、味方全体のHPを40～100%回復
せいれいのうた — —	15	つぎの行動で味方全体を復活させてHPを完全に回復(失敗あり)

味方補助（みかたほじょ）

名前	消費MP	効果
バイキルト 呪文 —	6	味方1体の直接打撃で与えるダメージを2倍にする
バイシオン 呪文 —	10	味方全体の直接打撃で与えるダメージを1.5倍にする
スカラ 呪文 —	3	味方1体の守備力を2倍にする
スクルト 呪文 —	4	味方全体の守備力を1.5倍にする
ピオラ 呪文 —	3	味方1体のすばやさを2倍にする
ピオリム 呪文 —	4	味方全体のすばやさを1.5倍にする
インテ 呪文 —	3	味方1体のかしこさを2倍にする
インテラ 呪文 —	4	味方全体のかしこさを1.5倍にする
バーハ 呪文 —	2	味方1体が息で受けるダメージを4分の1にする
フバーハ 呪文 —	4	味方全体が息で受けるダメージを半分にする
マホカンタ 呪文 —	4	自分の目の前に呪文を跳ね返す光の壁を作る
マジックバリア 呪文 —	4	味方全体に魔法のバリアを張り、特技を効きにくくする
アストロン 呪文 —	2	自分の目の前に無敵の守りの壁を作り、すべてを無効化する
いきをすいこむ 息 —	0	つぎの行動での息で与えるダメージを2～2.5倍にする
すべてをすいこむ 息 —	2	敵からの息をすべて引き受け、効果を受けたら相手にも返す
みかわしきゃく 踊り —	1	すばやくステップを踏み、直接打撃の攻撃をかわしやすくする
ぎゃくふう — —	10	味方全体の周囲に風を起こし、息を一度だけ跳ね返す
マネマネ — —	10	技を見極めるべく身構え、直後に行われた行動を覚える
だいぼうぎょ — —	3	そのラウンド中に自分が受けるダメージを10分の1にする
アタックカンタ — —	64	そのラウンド中に自分が受けた直接打撃を一度だけ跳ね返す
まもりのきり — —	10	守りの霧を張って、ほとんどの攻撃を一度だけ無効化する
ひかりのはどう — —	7	指先から優しい波動を放ち、味方全体の不利な状態異常を解く

主人公専用（しゅじんこうせんよう）

移動（いどう）

名前	効果
ルーラ	最後に立ち寄ったGピットの入口まで一瞬のうちに移動する
リレミト	ダンジョンや塔のなかから一瞬のうちに脱出する
くちぶえ	口笛を吹いてモンスターを呼び寄せる
ステルス	モンスターに見つからないように気配を消し去る

特技逆引きリスト（とくぎぎゃくびきリスト）

※各特技を覚えられるスキルと覚えるために必要なスキルポイントを、スキルライブラリのNo.順で掲載

ダメージ（呪文）

メラ	
1 メラ&イオ	3Pt
4 メラ&バギ	3Pt
7 メラ&デイン	3Pt
10 メラ&ドルマ	2Pt
40 かえん	3Pt
53 レッドファイター	4Pt
87 じごく	4Pt
102 スラフォース	2Pt
105 ようじゅつ	4Pt
113 ガルハート	5Pt

メラミ	
1 メラ&イオ	36Pt
2 メラ&イオ2	20Pt
4 メラ&バギ	50Pt
5 メラ&バギ2	28Pt
7 メラ&デイン	38Pt
8 メラ&デイン2	19Pt
10 メラ&ドルマ	50Pt
11 メラ&ドルマ2	30Pt
40 かえん	40Pt
41 かえん2	19Pt
53 レッドファイター	47Pt
87 じごく	42Pt
113 ガルハート	28Pt
114 ガルハート2	5Pt
188 まほうつかい	17Pt

メラゾーマ	
2 メラ&イオ2	45Pt
3 メラ&イオ3	8Pt
5 メラ&バギ2	58Pt
6 メラ&バギ3	15Pt
8 メラ&デイン2	43Pt
9 メラ&デイン3	9Pt
11 メラ&ドルマ2	59Pt
12 メラ&ドルマ3	8Pt
41 かえん2	60Pt
42 かえん3	39Pt
114 ガルハート2	30Pt
126 ミルドラース	50Pt

メラガイアー	
3 メラ&イオ3	65Pt
6 メラ&バギ3	90Pt
9 メラ&デイン3	65Pt
12 メラ&ドルマ3	65Pt
42 かえん3	90Pt

イオ	
1 メラ&イオ	15Pt
13 イオ&バギ	6Pt
16 イオ&ヒャド	6Pt
19 イオ&デイン	6Pt
22 イオ&ドルマ	8Pt
54 イエローファイター	10Pt
90 ダイナマイト	4Pt
117 グラブゾン	7Pt

イオラ	
1 メラ&イオ	50Pt
2 メラ&イオ2	30Pt
13 イオ&バギ	50Pt
14 イオ&バギ2	30Pt
16 イオ&ヒャド	50Pt
17 イオ&ヒャド2	28Pt
19 イオ&デイン	50Pt
20 イオ&デイン2	25Pt
22 イオ&ドルマ	50Pt
23 イオ&ドルマ2	28Pt
54 イエローファイター	47Pt
90 ダイナマイト	31Pt
117 グラブゾン	38Pt
118 グラブゾン2	8Pt
138 エース	10Pt
188 まほうつかい	49Pt

イオナズン	
2 メラ&イオ2	60Pt
3 メラ&イオ3	16Pt
14 イオ&バギ2	57Pt
15 イオ&バギ3	15Pt
17 イオ&ヒャド2	57Pt
18 イオ&ヒャド3	14Pt
20 イオ&デイン2	55Pt
21 イオ&デイン3	15Pt
23 イオ&ドルマ2	58Pt
24 イオ&ドルマ3	15Pt
90 ダイナマイト	85Pt
118 グラブゾン2	70Pt
126 ミルドラース	65Pt
138 エース	50Pt

イオグランデ	
3 メラ&イオ3	90Pt
15 イオ&バギ3	90Pt
18 イオ&ヒャド3	90Pt
21 イオ&デイン3	90Pt
24 イオ&ドルマ3	90Pt

バギ		
4	メラ&バギ	7Pt
13	イオ&バギ	2Pt
25	バギ&ヒャド	3Pt
28	バギ&デイン	3Pt
31	バギ&ドルマ	3Pt
55	グリーンファイター	5Pt
107	フェザーウインド	8Pt

バギマ		
4	メラ&バギ	24Pt
5	メラ&バギ2	18Pt
13	イオ&バギ	13Pt
14	イオ&バギ2	4Pt
25	バギ&ヒャド	16Pt
26	バギ&ヒャド2	5Pt
28	バギ&デイン	16Pt
29	バギ&デイン2	4Pt
31	バギ&ドルマ	17Pt
32	バギ&ドルマ2	4Pt
55	グリーンファイター	47Pt
107	フェザーウインド	28Pt
188	まほうつかい	5Pt

バギクロス		
5	メラ&バギ2	43Pt
6	メラ&バギ3	7Pt
14	イオ&バギ2	42Pt
15	イオ&バギ3	7Pt
26	バギ&ヒャド2	47Pt
27	バギ&ヒャド3	7Pt
29	バギ&デイン2	45Pt
30	バギ&デイン3	7Pt
32	バギ&ドルマ2	47Pt
33	バギ&ドルマ3	7Pt

バギムーチョ		
6	メラ&バギ3	64Pt
15	イオ&バギ3	63Pt
27	バギ&ヒャド3	64Pt
30	バギ&デイン3	90Pt
33	バギ&ドルマ3	64Pt

ヒャド		
16	イオ&ヒャド	15Pt
25	バギ&ヒャド	7Pt
34	ヒャド&デイン	3Pt
37	ヒャド&ドルマ	3Pt
43	ふぶき	7Pt
56	ブルーファイター	7Pt
88	あんこく	24Pt
98	みずげい	10Pt
115	ディアノーグ	5Pt

ヒャダルコ		
16	イオ&ヒャド	36Pt
17	イオ&ヒャド2	16Pt
25	バギ&ヒャド	50Pt
26	バギ&ヒャド2	32Pt
34	ヒャド&デイン	50Pt
35	ヒャド&デイン2	30Pt
37	ヒャド&ドルマ	50Pt
38	ヒャド&ドルマ2	32Pt
43	ふぶき	40Pt
44	ふぶき2	19Pt
56	ブルーファイター	48Pt
88	あんこく	56Pt
98	みずげい	45Pt
115	ディアノーグ	33Pt
116	ディアノーグ2	5Pt
138	エース	5Pt
188	まほうつかい	32Pt

マヒャド		
17	イオ&ヒャド2	42Pt
18	イオ&ヒャド3	7Pt
26	バギ&ヒャド2	62Pt
27	バギ&ヒャド3	15Pt
35	ヒャド&デイン2	45Pt
36	ヒャド&デイン3	7Pt
38	ヒャド&ドルマ2	47Pt
39	ヒャド&ドルマ3	7Pt
44	ふぶき2	60Pt
45	ふぶき3	39Pt
116	ディアノーグ2	45Pt
138	エース	40Pt

マヒャデドス		
18	イオ&ヒャド3	63Pt
27	バギ&ヒャド3	90Pt
36	ヒャド&デイン3	64Pt
39	ヒャド&ドルマ3	64Pt
45	ふぶき3	90Pt

デイン		
7	メラ&デイン	17Pt
19	イオ&デイン	9Pt
28	バギ&デイン	8Pt
34	ヒャド&デイン	8Pt
57	ホワイトファイター	6Pt
102	スラフォース	16Pt
111	スペディオ	5Pt

ライデイン		
7	メラ&デイン	50Pt
8	メラ&デイン2	29Pt
19	イオ&デイン	32Pt
20	イオ&デイン2	15Pt
28	バギ&デイン	50Pt
29	バギ&デイン2	30Pt
34	ヒャド&デイン	36Pt
35	ヒャド&デイン2	19Pt
57	ホワイトファイター	45Pt
97	ゆうき	5Pt
111	スペディオ	40Pt
112	スペディオ2	5Pt
191	けんじゃ	5Pt

ギガデイン		
8	メラ&デイン2	57Pt
9	メラ&デイン3	18Pt
20	イオ&デイン2	40Pt
21	イオ&デイン3	7Pt
29	バギ&デイン2	62Pt
30	バギ&デイン3	15Pt
35	ヒャド&デイン2	60Pt
36	ヒャド&デイン3	15Pt
97	ゆうき	30Pt
112	スペディオ2	60Pt

ジゴデイン		
9	メラ&デイン3	90Pt
21	イオ&デイン3	62Pt
30	バギ&デイン3	64Pt
36	ヒャド&デイン3	90Pt

ドルマ		
10	メラ&ドルマ	6Pt
22	イオ&ドルマ	11Pt
31	バギ&ドルマ	10Pt
37	ヒャド&ドルマ	14Pt
58	ブラックファイター	5Pt
87	じごく	10Pt
88	あんこく	16Pt
94	しにがみ	8Pt
105	ようじゅつ	24Pt

ドルクマ		
10	メラ&ドルマ	36Pt
11	メラ&ドルマ2	20Pt
22	イオ&ドルマ	36Pt
23	イオ&ドルマ2	16Pt
31	バギ&ドルマ	50Pt
32	バギ&ドルマ2	32Pt
37	ヒャド&ドルマ	37Pt
38	ヒャド&ドルマ2	21Pt
58	ブラックファイター	45Pt
86	たたり	5Pt
87	じごく	32Pt
88	あんこく	44Pt
94	しにがみ	53Pt
191	けんじゃ	17Pt

ドルモーア		
11	メラ&ドルマ2	44Pt
12	メラ&ドルマ3	16Pt
23	イオ&ドルマ2	43Pt
24	イオ&ドルマ3	7Pt
32	バギ&ドルマ2	62Pt
33	バギ&ドルマ3	15Pt
38	ヒャド&ドルマ2	62Pt
39	ヒャド&ドルマ3	15Pt
86	たたり	35Pt
88	あんこく	100Pt

ドルマドン		
12	メラ&ドルマ3	90Pt
24	イオ&ドルマ3	62Pt
33	バギ&ドルマ3	90Pt
39	ヒャド&ドルマ3	90Pt

マダンテ		
87	じごく	100Pt
138	エース	100Pt

ダメージ(呪文以外)

ひのいき		
40	かえん	7Pt
46	ブレス	5Pt
106	ドラゴンスピリッツ	5Pt

かえんのいき		
40	かえん	27Pt
41	かえん2	4Pt
46	ブレス	18Pt
47	ブレス2	7Pt
106	ドラゴンスピリッツ	100Pt

はげしいほのお		
41	かえん2	45Pt
42	かえん3	15Pt
47	ブレス2	47Pt
48	ブレス3	22Pt
126	ミルドラース	35Pt

しゃくねつ		
42	かえん3	64Pt
48	ブレス3	44Pt
126	ミルドラース	80Pt

つめたいいき		
43	ふぶき	3Pt
46	ブレス	10Pt
88	あんこく	8Pt
94	しにがみ	17Pt
96	コールドスリープ	12Pt
106	ドラゴンスピリッツ	10Pt

こおりのいき		
43	ふぶき	14Pt
44	ふぶき2	4Pt
46	ブレス	26Pt
47	ブレス2	14Pt
88	あんこく	32Pt
94	しにがみ	38Pt
96	コールドスリープ	44Pt
106	ドラゴンスピリッツ	82Pt

こごえるふぶき		
44	ふぶき2	45Pt
45	ふぶき3	15Pt
47	ブレス2	60Pt
48	ブレス3	32Pt

かがやくいき		
45	ふぶき3	64Pt
48	ブレス3	56Pt

かえんぎり		
1	メラ&イオ	8Pt
2	メラ&イオ2	5Pt
4	メラ&バギ	35Pt
5	メラ&バギ2	8Pt
7	メラ&デイン	8Pt
8	メラ&デイン2	4Pt
10	メラ&ドルマ	14Pt
11	メラ&ドルマ2	5Pt
40	かえん	14Pt
41	かえん2	8Pt
49	ふうえんのけんぎ	8Pt
53	レッドファイター	23Pt
87	じごく	16Pt
106	ドラゴンスピリッツ	37Pt
113	ガルハート	19Pt

れんごくぎり		
3	メラ&イオ3	28Pt
6	メラ&バギ3	39Pt
9	メラ&デイン3	29Pt
12	メラ&ドルマ3	28Pt
42	かえん3	27Pt
49	ふうえんのけんぎ	60Pt
53	レッドファイター	80Pt
114	ガルハート2	18Pt

れっぱざん		
1	メラ&イオ	24Pt
2	メラ&イオ2	10Pt
13	イオ&バギ	23Pt
14	イオ&バギ2	8Pt
16	イオ&ヒャド	10Pt
17	イオ&ヒャド2	4Pt
19	イオ&デイン	14Pt
20	イオ&デイン2	3Pt
22	イオ&ドルマ	18Pt
23	イオ&ドルマ2	3Pt
49	ふうえんのけんぎ	29Pt
51	ばくひょうのけんぎ	29Pt
54	イエローファイター	18Pt
90	ダイナマイト	10Pt
117	グラブゾン	26Pt

ばくれんざん		
3	メラ&イオ3	40Pt
15	イオ&バギ3	26Pt
18	イオ&ヒャド3	26Pt
21	イオ&デイン3	25Pt
24	イオ&ドルマ3	25Pt
49	ふうえんのけんぎ	100Pt
51	ばくひょうのけんぎ	100Pt
54	イエローファイター	80Pt
90	ダイナマイト	65Pt
118	グラブゾン2	33Pt

しんくうぎり		
4	メラ&バギ	14Pt
5	メラ&バギ2	4Pt
13	イオ&バギ	34Pt
14	イオ&バギ2	18Pt
25	バギ&ヒャド	27Pt
26	バギ&ヒャド2	10Pt
28	バギ&デイン	26Pt
29	バギ&デイン2	8Pt
31	バギ&ドルマ	26Pt
32	バギ&ドルマ2	12Pt
49	ふうえんのけんぎ	16Pt
50	ふうらいのけんぎ	8Pt
55	グリーンファイター	26Pt
64	しんそく	47Pt
106	ドラゴンスピリッツ	48Pt

ふうじんぎり		
6	メラ&バギ3	27Pt
15	イオ&バギ3	37Pt
27	バギ&ヒャド3	27Pt
30	バギ&デイン3	27Pt
33	バギ&ドルマ3	27Pt
49	ふうえんのけんぎ	80Pt
50	ふうらいのけんぎ	60Pt
55	グリーンファイター	80Pt
64	しんそく	76Pt

ひょうけつぎり		
16	イオ&ヒャド	22Pt
17	イオ&ヒャド2	8Pt
25	バギ&ヒャド	38Pt
26	バギ&ヒャド2	21Pt
34	ヒャド&デイン	16Pt
35	ヒャド&デイン2	4Pt
37	ヒャド&ドルマ	6Pt
38	ヒャド&ドルマ2	5Pt
43	ふぶき	27Pt
44	ふぶき2	8Pt
51	ばくひょうのけんぎ	8Pt
52	びゃくやのけんぎ	8Pt
56	ブルーファイター	17Pt
115	ディアノーグ	23Pt

ブリザーラッシュ		
18	イオ&ヒャド3	38Pt
27	バギ&ヒャド3	39Pt
36	ヒャド&デイン3	27Pt
39	ヒャド&ドルマ3	27Pt
45	ふぶき3	27Pt
51	ばくひょうのけんぎ	60Pt
52	びゃくやのけんぎ	60Pt
56	ブルーファイター	80Pt
116	ディアノーグ2	33Pt

ホーリーエッジ		
7	メラ&デイン	26Pt
8	メラ&デイン2	9Pt
19	イオ&デイン	19Pt
20	イオ&デイン2	7Pt
28	バギ&デイン	36Pt
29	バギ&デイン2	19Pt
34	ヒャド&デイン	24Pt
35	ヒャド&デイン2	8Pt
51	ばくひょうのけんぎ	16Pt
52	びゃくやのけんぎ	16Pt
57	ホワイトファイター	12Pt

ホーリーラッシュ		
9	メラ&デイン3	40Pt
21	イオ&デイン3	37Pt
30	バギ&デイン3	39Pt
36	ヒャド&デイン3	39Pt
51	ばくひょうのけんぎ	80Pt
52	びゃくやのけんぎ	80Pt
57	ホワイトファイター	75Pt

ギガスラッシュ		
97	ゆうき	45Pt
128	キャプテン・クロウ	55Pt
138	エース	70Pt
140	ジャック	53Pt

ダークスパイク		
10	メラ&ドルマ	22Pt
11	メラ&ドルマ2	10Pt
22	イオ&ドルマ	25Pt
23	イオ&ドルマ2	7Pt
31	バギ&ドルマ	35Pt
32	バギ&ドルマ2	21Pt
37	ヒャド&ドルマ	24Pt
38	ヒャド&ドルマ2	10Pt
50	ふうらいのけんぎ	16Pt
52	びゃくやのけんぎ	29Pt
58	ブラックファイター	11Pt
86	たたり	10Pt
87	じごく	22Pt

ダークマッシャー		
12	メラ&ドルマ3	40Pt
24	イオ&ドルマ3	37Pt
33	バギ&ドルマ3	39Pt
39	ヒャド&ドルマ3	39Pt
50	ふうらいのけんぎ	80Pt
52	びゃくやのけんぎ	100Pt
58	ブラックファイター	75Pt

いなずまぎり		
50	ふうらいのけんぎ	29Pt
106	ドラゴンスピリッツ	64Pt
111	スペディオ	18Pt

らいじんぎり		
50	ふうらいのけんぎ	100Pt
112	スペディオ2	33Pt
128	キャプテン・クロウ	35Pt

だつりょくぎり		
58	ブラックファイター	55Pt
63	ぼうぎょ	77Pt
67	ダウナー	28Pt
80	ふういんのわざ	20Pt
99	バラエティ	12Pt

かぶとわり		
53	レッドファイター	13Pt
68	ジャミング	26Pt
80	ふういんのわざ	40Pt
92	バーサーカー	6Pt
94	しにがみ	3Pt
104	アンデッド	14Pt
110	いしあたま	14Pt
140	ジャック	8Pt
187	せんし	5Pt

ボミエアタック		
54	イエローファイター	24Pt
55	グリーンファイター	35Pt
68	ジャミング	38Pt
80	ふういんのわざ	10Pt
81	レンジャー	11Pt
104	アンデッド	32Pt

フールシュート		
57	ホワイトファイター	55Pt
67	ダウナー	40Pt
69	VSじゅもん	46Pt
70	VSじゅもん2	35Pt
80	ふういんのわざ	30Pt

たいあたり		
53	レッドファイター	34Pt
62	さむらい	13Pt
91	あらくれ	20Pt
92	バーサーカー	20Pt
93	じこぎせい	18Pt
102	スラフォース	22Pt
103	けものみち	15Pt
190	ぶとうか	17Pt

とっこう		
54	イエローファイター	62Pt
91	あらくれ	75Pt
92	バーサーカー	36Pt
93	じこぎせい	45Pt

アサシンアタック		
80	ふういんのわざ	100Pt
82	アサシン	75Pt
83	ハンター	100Pt
84	バウンティハンター	75Pt
140	ジャック	38Pt

マヌーサぎり		
80	ふういんのわざ	75Pt
81	レンジャー	39Pt
108	エコロジー	14Pt
128	キャプテン・クロウ	13Pt
140	ジャック	13Pt

どくこうげき		
77	どくが	6Pt
81	レンジャー	19Pt
104	アンデッド	6Pt

もうどくぎり		
77	どくが	50Pt
81	レンジャー	80Pt
104	アンデッド	60Pt

ブレスクラッシュ		
56	ブルーファイター	34Pt
71	VSドラゴン	38Pt
75	ふういん	20Pt
80	ふういんのわざ	50Pt

ブレイクダンス		
75	ふういん	30Pt
80	ふういんのわざ	60Pt
99	バラエティ	39Pt

メダパニぎり		
57	ホワイトファイター	29Pt
78	ホラー	42Pt
81	レンジャー	29Pt
82	アサシン	50Pt

ハートブレイク		
78	ホラー	4Pt
81	レンジャー	4Pt
103	けものみち	3Pt
109	むしのしらせ	15Pt
190	ぶとうか	5Pt

マヒこうげき		
77	どくが	18Pt
81	レンジャー	63Pt
82	アサシン	20Pt
84	バウンティハンター	60Pt
109	むしのしらせ	35Pt

ねむりこうげき		
82	アサシン	10Pt
83	ハンター	10Pt
95	ナイトメア	10Pt
96	コールドスリープ	22Pt
104	アンデッド	22Pt
109	むしのしらせ	25Pt

メタルぎり		
51	ばくひょうのけんぎ	44Pt
72	VSメタル	12Pt
83	ハンター	40Pt
84	バウンティハンター	45Pt
110	いしあたま	24Pt
187	せんし	17Pt

ドラゴンぎり		
49	ふうえんのけんぎ	44Pt
71	VSドラゴン	5Pt
83	ハンター	50Pt
103	けものみち	11Pt
187	せんし	32Pt

キルジョーカー		
52	びゃくやのけんぎ	44Pt
83	ハンター	80Pt
87	じごく	70Pt
103	けものみち	63Pt

しっぷうづき		
50	ふうらいのけんぎ	44Pt
55	グリーンファイター	62Pt
64	しんそく	61Pt
82	アサシン	30Pt
84	バウンティハンター	30Pt
103	けものみち	21Pt
190	ぶとうか	32Pt

まじんぎり		
62	さむらい	40Pt
72	VSメタル	50Pt
92	バーサーカー	50Pt
103	けものみち	83Pt
110	いしあたま	34Pt
140	ジャック	18Pt
187	せんし	70Pt

さみだれぎり		
82	アサシン	60Pt
107	フェザーウインド	63Pt
128	キャプテン・クロウ	23Pt
140	ジャック	28Pt
187	せんし	49Pt

ゴールドアタック		
83	ハンター	20Pt
84	バウンティハンター	20Pt
128	キャプテン・クロウ	4Pt
192	とうぞく	49Pt

ぬすっとぎり		
83	ハンター	30Pt
84	バウンティハンター	5Pt
128	キャプテン・クロウ	8Pt
192	とうぞく	17Pt

もろばぎり		
62	さむらい	7Pt
92	バーサーカー	13Pt
93	じこぎせい	10Pt

すてみ		
62	さむらい	19Pt
83	ハンター	60Pt
92	バーサーカー	28Pt
93	じこぎせい	35Pt
190	ぶとうか	70Pt

ギガブレイク		
97	ゆうき	80Pt
128	キャプテン・クロウ	85Pt
140	ジャック	75Pt

みずしぶき		
115	ディアノーグ	18Pt

てっぽうみず		
115	ディアノーグ	60Pt
116	ディアノーグ2	23Pt

つなみ		
116	ディアノーグ2	55Pt

ほうでん		
111	スペディオ	28Pt

いなずま		
111	スペディオ	60Pt
112	スペディオ2	23Pt

ジゴスパーク		
112	スペディオ2	45Pt

はっか		
113	ガルハート	38Pt

おにび		
113	ガルハート	60Pt
114	ガルハート2	42Pt

かえんりゅう		
114	ガルハート2	58Pt

いわなげ		
117	グラブゾン	12Pt

じひびき		
117	グラブゾン	60Pt
118	グラブゾン2	24Pt

がんせきおとし		
118	グラブゾン2	43Pt

昇天（しょうてん）

ザキ		
86	たたり	25Pt
87	じごく	56Pt
94	しにがみ	26Pt
96	コールドスリープ	34Pt
105	ようじゅつ	85Pt
189	そうりょ	70Pt

ザラキ		
86	たたり	47Pt
94	しにがみ	100Pt

メガンテ		
90	ダイナマイト	18Pt
93	じこぎせい	57Pt
104	アンデッド	80Pt
110	いしあたま	76Pt
137	キング	55Pt

しのおどり		
89	ダンサー	82Pt
94	しにがみ	68Pt
95	ナイトメア	40Pt

敵弱体化（てきじゃくたいか）

ダウン		
67	ダウナー	8Pt
102	スラフォース	40Pt
105	ようじゅつ	70Pt
111	スペディオ	48Pt

ダウンオール		
67	ダウナー	55Pt
112	スペディオ2	70Pt
137	キング	85Pt

ルカニ		
68	ジャミング	14Pt
105	ようじゅつ	16Pt
117	グラブゾン	48Pt

ルカナン		
68	ジャミング	64Pt
118	グラブゾン2	55Pt

ボミエ		
68	ジャミング	6Pt

ボミオス		
68	ジャミング	51Pt

フール		
67	ダウナー	16Pt
69	VSじゅもん	26Pt

マフール		
67	ダウナー	70Pt
70	VSじゅもん2	65Pt

マジックハック		
69	VSじゅもん	10Pt
70	VSじゅもん2	10Pt
72	VSメタル	30Pt
75	ふういん	55Pt
105	ようじゅつ	53Pt

マヌーサ		
76	さいみん	12Pt
113	ガルハート	48Pt
114	ガルハート2	10Pt

マホトラ		
65	MPかいふく	4Pt
75	ふういん	11Pt
95	ナイトメア	4Pt

マホトム		
65	MPかいふく	26Pt
69	VSじゅもん	5Pt
75	ふういん	5Pt
105	ようじゅつ	10Pt

マホトーン		
65	MPかいふく	52Pt
70	VSじゅもん2	5Pt
75	ふういん	42Pt
105	ようじゅつ	36Pt
188	まほうつかい	70Pt

メダパニ		
76	さいみん	16Pt
78	ホラー	14Pt

メダパーニャ		
76	さいみん	44Pt
78	ホラー	56Pt
137	キング	20Pt

ラリホー		
76	さいみん	6Pt
96	コールドスリープ	4Pt
109	むしのしらせ	10Pt
113	ガルハート	11Pt

ラリホーマ		
76	さいみん	34Pt
96	コールドスリープ	56Pt
109	むしのしらせ	50Pt
114	ガルハート2	70Pt

どくのいき		
77	どくが	12Pt
79	ためいき	5Pt

もうどくのいき		
77	どくが	38Pt
79	ためいき	80Pt

まどいのいき		
76	さいみん	20Pt
78	ホラー	30Pt
79	ためいき	34Pt
99	バラエティ	28Pt

やけつくいき		
77	どくが	26Pt
79	ためいき	63Pt

あまいいき		
79	ためいき	12Pt
95	ナイトメア	16Pt
104	アンデッド	45Pt

ふしぎなおどり		
89	ダンサー	12Pt
99	バラエティ	5Pt
108	エコロジー	64Pt

マホトラおどり		
58	ブラックファイター	17Pt
89	ダンサー	32Pt
100	インスパイヤ	4Pt
108	エコロジー	100Pt

メダパニダンス		
89	ダンサー	22Pt
99	バラエティ	20Pt
109	むしのしらせ	80Pt

さそうおどり		
89	ダンサー	42Pt
91	あらくれ	40Pt
98	みずげい	15Pt
100	インスパイヤ	18Pt

ぶきみなひかり		
78	ホラー	8Pt
95	ナイトメア	26Pt
100	インスパイヤ	10Pt
126	ミルドラース	15Pt

やみのはどう		
86	たたり	17Pt
88	あんこく	76Pt
94	しにがみ	84Pt
95	ナイトメア	50Pt

すなけむり		
64	しんそく	25Pt
73	ガード	8Pt
91	あらくれ	10Pt
103	けものみち	7Pt
106	ドラゴンスピリッツ	18Pt
107	フェザーウインド	48Pt

まぶしいひかり		
57	ホワイトファイター	19Pt
63	ぼうぎょ	17Pt
82	アサシン	40Pt
102	スラフォース	30Pt
138	エース	20Pt
191	けんじゃ	32Pt

くちをふさぐ		
71	VSドラゴン	28Pt
75	ふういん	100Pt
100	インスパイヤ	40Pt

おどりふうじ		
75	ふういん	84Pt
89	ダンサー	52Pt
100	インスパイヤ	28Pt

なめまわし		
56	ブルーファイター	24Pt
76	さいみん	24Pt
78	ホラー	22Pt
100	インスパイヤ	52Pt
103	けものみち	30Pt

おたけび		
53	レッドファイター	62Pt
54	イエローファイター	34Pt
58	ブラックファイター	27Pt
91	あらくれ	50Pt
103	けものみち	45Pt
106	ドラゴンスピリッツ	26Pt

かいしんふうじ		
75	ふういん	69Pt
99	バラエティ	52Pt
137	キング	10Pt

いてつくはどう		
61	いじょうかいふく	100Pt
86	たたり	60Pt
126	ミルドラース	100Pt
138	エース	30Pt

回復（かいふく）

ホイミ		
59	HPかいふく	4Pt
60	ぜんたいかいふく	4Pt
61	いじょうかいふく	4Pt
63	ぼうぎょ	11Pt
64	しんそく	11Pt
66	アッパー	8Pt
98	みずげい	5Pt
102	スラフォース	6Pt
108	エコロジー	4Pt
139	クィーン	4Pt
189	そうりょ	5Pt

ベホイミ		
59	HPかいふく	28Pt
63	ぼうぎょ	57Pt
98	みずげい	23Pt
102	スラフォース	55Pt
108	エコロジー	42Pt
115	ディアノーグ	13Pt
139	クィーン	20Pt
189	そうりょ	32Pt

ベホマ		
59	HPかいふく	75Pt
116	ディアノーグ2	15Pt
139	クィーン	68Pt

ベホマラー		
60	ぜんたいかいふく	30Pt
97	ゆうき	10Pt
139	クィーン	29Pt
191	けんじゃ	49Pt

ベホマズン		
60	ぜんたいかいふく	100Pt
97	ゆうき	60Pt
139	クィーン	100Pt

リホイミ	
59 HPかいふく	52Pt
97 ゆうき	20Pt
139 クィーン	58Pt

キアリー	
61 いじょうかいふく	8Pt
106 エコロジー	22Pt
189 そうりょ	17Pt

キアリク	
60 ぜんたいかいふく	12Pt
61 いじょうかいふく	14Pt
108 エコロジー	30Pt

ザオラル	
59 HPかいふく	42Pt
61 いじょうかいふく	30Pt
115 ディアノーグ	48Pt
139 クィーン	12Pt
189 そうりょ	49Pt

ザオリク	
59 HPかいふく	100Pt
61 いじょうかいふく	80Pt
116 ディアノーグ2	70Pt
139 クィーン	80Pt

メガザル	
90 ダイナマイト	47Pt
93 じこぎせい	100Pt
110 いしあたま	100Pt
137 キング	100Pt

マホヤル	
65 MPかいふく	18Pt
102 スラフォース	75Pt
108 エコロジー	54Pt

マホヤズン	
65 MPかいふく	70Pt

ハッスルダンス	
89 ダンサー	67Pt
91 あらくれ	65Pt
100 インスパイヤ	76Pt
109 むしのしらせ	100Pt

メガザルダンス	
89 ダンサー	100Pt
92 バーサーカー	70Pt
93 じこぎせい	75Pt

めいそう	
56 ブルーファイター	63Pt
59 HPかいふく	62Pt
62 さむらい	52Pt

アモールのあめ	
60 ぜんたいかいふく	55Pt
61 いじょうかいふく	44Pt
98 みずげい	60Pt
99 バラエティ	65Pt

せいれいのうた	
60 ぜんたいかいふく	75Pt
98 みずげい	80Pt
99 バラエティ	80Pt
108 エコロジー	84Pt

味方補助

バイキルト	
62 さむらい	31Pt
66 アッパー	32Pt
72 VSメタル	20Pt
111 スペディオ	11Pt

バイシオン	
62 さむらい	70Pt
66 アッパー	100Pt
112 スペディオ2	15Pt
137 キング	70Pt

スカラ	
59 HPかいふく	12Pt
63 ぼうぎょ	5Pt
66 アッパー	14Pt
73 ガード	4Pt
109 むしのしらせ	5Pt
110 いしあたま	7Pt
117 グラブゾン	18Pt

スクルト	
60 ぜんたいかいふく	20Pt
63 ぼうぎょ	27Pt
66 アッパー	54Pt
73 ガード	38Pt
74 てっぺき	4Pt
110 いしあたま	46Pt
118 グラブゾン2	16Pt

ピオラ	
64 しんそく	5Pt
65 MPかいふく	10Pt
66 アッパー	4Pt
72 VSメタル	4Pt
107 フェザーウインド	4Pt
192 とうぞく	5Pt

ピオリム	
64 しんそく	35Pt
66 アッパー	42Pt
72 VSメタル	40Pt
107 フェザーウインド	18Pt
192 とうぞく	32Pt

インテ	
65 MPかいふく	38Pt
66 アッパー	22Pt
69 VSじゅもん	18Pt

インテラ	
66 アッパー	76Pt
70 VSじゅもん2	81Pt
126 ミルドラース	10Pt

バーハ	
71 VSドラゴン	10Pt
73 ガード	16Pt
107 フェザーウインド	40Pt

フバーハ	
71 VSドラゴン	50Pt
73 ガード	52Pt
107 フェザーウインド	80Pt

マホカンタ	
69 VSじゅもん	56Pt
70 VSじゅもん2	49Pt
74 てっぺき	40Pt
110 いしあたま	61Pt

マジックバリア	
69 VSじゅもん	38Pt
70 VSじゅもん2	25Pt
73 ガード	66Pt
105 ようじゅつ	100Pt

アストロン	
74 てっぺき	22Pt

いきをすいこむ	
40 かえん	50Pt
41 かえん2	30Pt
42 かえん3	7Pt
43 ふぶき	50Pt
44 ふぶき2	30Pt
45 ふぶき3	7Pt
46 ブレス	50Pt
47 ブレス2	34Pt
48 ブレス3	12Pt
126 ミルドラース	20Pt

すべてをすいこむ	
46 ブレス	38Pt
47 ブレス2	24Pt
48 ブレス3	6Pt
71 VSドラゴン	18Pt
74 てっぺき	9Pt
79 ためいき	22Pt
91 あらくれ	30Pt
93 じこぎせい	26Pt
126 ミルドラース	5Pt

みかわしきゃく	
55 グリーンファイター	16Pt
64 しんそく	19Pt
81 レンジャー	51Pt
84 バウンティハンター	10Pt
89 ダンサー	4Pt
192 とうぞく	70Pt

ぎゃくふう	
71 VSドラゴン	64Pt
74 てっぺき	30Pt
79 ためいき	46Pt
81 レンジャー	100Pt
107 フェザーウインド	100Pt

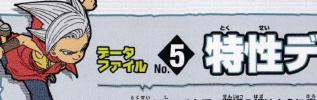
マネマネ	
99 バラエティ	100Pt
100 インスパイヤ	100Pt
137 キング	42Pt

だいぼうぎょ	
63 ぼうぎょ	42Pt
74 てっぺき	14Pt
109 むしのしらせ	65Pt
190 ぶとうか	49Pt

アタックカンタ	
74 てっぺき	75Pt
91 あらくれ	100Pt
137 キング	32Pt

まもりのきり	
73 ガード	82Pt
74 てっぺき	50Pt
98 みずげい	33Pt

ひかりのはどう	
60 ぜんたいかいふく	40Pt
61 いじょうかいふく	58Pt
139 クィーン	44Pt
191 けんじゃ	70Pt

データファイル No.5 特性データ

特性を知ることで、戦術の幅はさらに広がる。強力な特性を持つモンスターをそろえて、最強パーティを結成しよう。

■特性データの見かた(モンスターの情報画面の「とくせい」欄での表示順で掲載)

「とくせい」❶欄に表示されるもの

名前	効果	特性を持つモンスターや特性を覚えることができるスキル
みかわしアップ	攻撃をかわす確率が2倍になる	モンスター 6 ドラゴスライム、31 いばらドラゴン、145 ドラキー、173 ゴースト　など
メタルボディ	直接打撃で受けるダメージが3分の1に減る	モンスター 10 メタルスライム、18 はぐれメタル、23 メタルカイザー、24 メタルキング　など
テンシ❷アップ	ちからをためてテ❸ョンを上げることができる	モンスター 62 アルミラージ、❹たずらもぐら、88 おおきづち、❹ディオ　など
AI2かいこうどう	命令されていないときにかぎり、自分の行動後につづけて通常攻撃をくり出せる	モンスター 140 キラーマシン、164 ジャミラス、166 まおうのつかい、167 ベリアル　など
かいしん でやすい	会心の一撃が出る確率が2倍になる	モンスター 1 スライム、16 キングスライム、59 おおさそり、135 うごくせきぞう、163 ポストロール　など
メタルハンター	敵に与えるダメージが1増える(相手がメタルボディでなくてもダメージが1増える)	モンスター 130 メタルハンター、154 くびかりぞく スキル 72 VSメタル(100Pt)、84 バウンティハンター(100Pt)

❶**特性の分類**……効果の内容による分類。「とくせい」の欄に表示されるもの、耐性が上がるもの、能力値が上がるもの、の3つがある。

❷**特性の名前**

❸**特性の効果**

❹**特性を持つモンスターや特性を覚えることができるスキル**……はじめから特性を持っているモンスターと、特性を覚えられるスキル。スキル名には、習得するために必要なスキルポイントも併記している。

◆「とくせい」の欄に表示されるもの

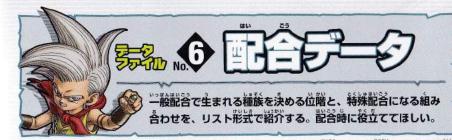
名前	効果	特性を持つモンスターや特性を覚えることができるスキル
みかわしアップ	攻撃をかわす確率が2倍になる	モンスター 6 ドラゴスライム、31 いばらドラゴン、145 ドラキー、173 ゴースト　など
メタルボディ	直接打撃で受けるダメージが3分の1に減る	モンスター 10 メタルスライム、18 はぐれメタル、23 メタルカイザー、24 メタルキング　など
テンションアップ	ちからをためてテンションを上げることができる	モンスター 62 アルミラージ、86 いたずらもぐら、88 おおきづち、201 スペディオ　など
AI2かいこうどう	命令されていないときにかぎり、自分の行動後につづけて通常攻撃をくり出せる	モンスター 140 キラーマシン、164 ジャミラス、166 まおうのつかい、167 ベリアル　など
かいしん でやすい	会心の一撃が出る確率が2倍になる	モンスター 1 スライム、16 キングスライム、59 おおさそり、135 うごくせきぞう、163 ポストロール　など
メタルハンター	敵に与えるダメージが1増える(相手がメタルボディでなくてもダメージが1増える)	モンスター 130 メタルハンター、154 くびかりぞく スキル 72 VSメタル(100Pt)、84 バウンティハンター(100Pt)
フライハンター	敵が持っている、みかわしアップの特性の影響を受けない	モンスター 102 バードファイター
こうどう おそい	行動順がラウンドの最後になる	モンスター 104 ギガンテス、142 あんこくのまじん

名前	効果	特性を持つモンスターや特性を覚えることができるスキル
こうどう はやい	行動順がラウンドの最初になる	モンスター 70 キラーパンサー、78 オーシャンクロー、 89 サーベルきつね、
カウンター	直接打撃を受けたときに、通常攻撃で反撃する	モンスター 9 スライムナイト、68 あばれうしどり、 178 エビルドライブ、189 ボーンナイト など
どくどくボディ	攻撃したときに、相手を毒に冒すことがある	モンスター 2 バブルスライム、22 バブルキング、 67 おおうつぼ、74 デスファレーナ
ビリビリボディ	攻撃したときに、相手をマヒさせることがある	モンスター 59 おおさそり、66 ヘルホーネット
にげあしさいきょう	「にげる」コマンドがかならず成功する	モンスター 10 メタルスライム、18 はぐれメタル、 23 メタルカイザー、32 アルゴリザード など
じどうHPかいふく	行動後にHPが最大値の10%回復する	モンスター 71 じんめんじゅ スキル 102 スラフォース(100Pt)、166 ザキガード(100Pt) など
じどうMPかいふく	行動後にMPが最大値の10%回復する	モンスター 26 グランスライム、40 ダースドラゴン など スキル 167 マヌーサガード(100Pt)、189 そうりょ(100Pt) など
かいふく とくい	ホイミなどのHPを回復する呪文で消費するMPが10%減り、回復量が10%増える	モンスター 4 ホイミスライム、17 ベホマスライム、 21 スライムベホマズン、148 シーメーダ
メラけい とくい	メラ系の特技で消費するMPが10%減り、相手に与えるダメージが10%増える	モンスター 5 スライムベス、14 もりもりベス、 117 フレイム、174 メラゴースト
イオけい とくい	イオ系の特技で消費するMPが10%減り、相手に与えるダメージが10%増える	モンスター 119 シャイニング、149 ベビーサタン、 162 アークデーモン、167 ベリアル
バギけい とくい	バギ系の特技で消費するMPが10%減り、相手に与えるダメージが10%増える	モンスター 100 サイコロン、159 あくましんかん
ヒャドけい とくい	ヒャド系の特技で消費するMPが10%減り、相手に与えるダメージが10%増える	モンスター 64 ブリズニャン、118 ブリザード
デインけい とくい	デイン系の特技で消費するMPが10%減り、相手に与えるダメージが10%増える	モンスター 12 エンゼルスライム
ドルマけい とくい	ドルマ系の特技で消費するMPが10%減り、相手に与えるダメージが10%増える	モンスター 19 ダークスライム、20 ダークナイト、 116 シャドー、161 なぞのしんかん
ひんしで かいしん	残りHPが4分の1以下のときのみ、会心の一撃が出る確率が2倍になる	モンスター 13 もりもりスライム、14 もりもりベス、 123 ひとくいばこ、147 おおめだま
せんせいりつアップ	戦闘がはじまったときに味方側の先制攻撃になる確率が2倍になる	モンスター 93 かくとうパンサー、160 キラーアーマー スキル 176 ラリホーガード(100Pt)、190 ぶとうか(100Pt) など
つかうMPせつやく	特技で消費するMPが4分の3になる	スキル 154 メラガード(64Pt)、155 イオガード(64Pt)、 156 バギガード(64Pt)、157 ヒャドガード(64Pt)など
つかうMPはんぶん	特技で消費するMPが半分になる	スキル 154 メラガード(100Pt)、155 イオガード(100Pt)、 169 マホトラガード(100Pt)、191 けんじゃ(100Pt)など
ぶき すべてそうび	すべての武器が装備可能になる	スキル 128 キャプテン・クロウ(100Pt)、 187 せんし(100Pt)

耐性が上がるもの

名前	効果	特性を持つモンスターや特性を覚えることができるスキル
メラガード+	メラ系の耐性が1段階上がる	スキル 2 メラ&イオ2(75Pt)、41 かえん2(75Pt)、 53 レッドファイター(100Pt)、154 メラガード(42Pt) など
イオガード+	イオ系の耐性が1段階上がる	スキル 14 イオ&バギ2(75Pt)、54 イエローファイター(100Pt)、 90 ダイナマイト(100Pt)、155 イオガード(42Pt) など
バギガード+	バギ系の耐性が1段階上がる	スキル 26 バギ&ヒャド2(75Pt)、29 バギ&デイン2(75Pt)、 55 グリーンファイター(100Pt)、156 バギガード(42Pt)など
ヒャドガード+	ヒャド系の耐性が1段階上がる	スキル 35 ヒャド&デイン2(75Pt)、44 ふぶき2(75Pt)、 56 ブルーファイター(100Pt)、157 ヒャドガード(42Pt) など
デインガード+	デイン系の耐性が1段階上がる	スキル 9 メラ&デイン3(100Pt)、57 ホワイトファイター(100Pt)、 97 ゆうき(100Pt)、158 デインガード(42Pt) など
ドルマガード+	ドルマ系の耐性が1段階上がる	スキル 23 イオ&ドルマ2(75Pt)、58 ブラックファイター(100Pt)、 86 たたり(80Pt)、159 ドルマガード(42Pt) など
みずガード+	水系の耐性が1段階上がる	スキル 98 みずげい(100Pt)、115 ディアノーグ(75Pt)、 116 ディアノーグ2(85Pt)、160 ウォーターガード(42Pt)
かみなりガード+	雷系の耐性が1段階上がる	スキル 111 スペディオ(75Pt)、112 スペディオ2(85Pt)、 161 サンダーガード(42Pt)
かえんガード+	火炎系の耐性が1段階上がる	スキル 113 ガルハート(75Pt)、114 ガルハート2(85Pt)、 162 ファイアガード(42Pt)
だいちガード+	大地系の耐性が1段階上がる	スキル 117 グラブゾン(75Pt)、118 グラブゾン2(85Pt)、 163 アースガード(42Pt)
ほのおブレスガード+	炎ブレス系の耐性が1段階上がる	スキル 42 かえん3(100Pt)、47 ブレス2(75Pt)、 71 VSドラゴン(80Pt)、164 ほのおブレスガード(42Pt) など
ふぶきブレスガード+	吹雪ブレス系の耐性が1段階上がる	スキル 45 ふぶき3(100Pt)、48 ブレス3(100Pt)、 71 VSドラゴン(100Pt)、165 ふぶきブレスガード(42Pt)
ザキガード+	ザキ系の耐性が1段階上がる	スキル 82 アサシン(100Pt)、86 たたり(100Pt)、 104 アンデッド(100Pt)、166 ザキガード(54Pt) など
マヌーサガード+	マヌーサ系の耐性が1段階上がる	スキル 140 ジャック(100Pt)、167 マヌーサガード(54Pt)
どくガード+	毒系の耐性が1段階上がる	スキル 77 どくが(75Pt)、79 ためいき(100Pt)、 168 ポイズンガード(54Pt)
マホトラガード+	マホトラ系の耐性が1段階上がる	スキル 65 MPかいふく(85Pt)、95 ナイトメア(100Pt)、 169 マホトラガード(54Pt)
まふうじガード+	魔封じ系の耐性が1段階上がる	スキル 69 VSじゅもん(75Pt)、70 VSじゅもん2(100Pt)、 170 まふうじガード(54Pt)
いきふうじガード+	息封じ系の耐性が1段階上がる	スキル 171 いきふうじガード(54Pt)
おどりふうじガード+	踊り封じ系の耐性が1段階上がる	スキル 172 おどりふうじガード(54Pt)
こんらんガード+	混乱系の耐性が1段階上がる	スキル 76 さいみん(72Pt)、78 ホラー(100Pt)、 173 こんらんガード(54Pt)
やすみガード+	休み系の耐性が1段階上がる	スキル 78 ホラー(76Pt)、174 マインドガード(54Pt)
マヒガード+	マヒ系の耐性が1段階上がる	スキル 77 どくが(100Pt)、175 スタンガード(54Pt)
ねむりガード+	眠り系の耐性が1段階上がる	スキル 76 さいみん(100Pt)、95 ナイトメア(75Pt)、 96 コールドスリープ(78Pt)、176 ラリホーガード(54Pt)
ダウンガード+	ダウン系の耐性が1段階上がる	スキル 62 さむらい(100Pt)、67 ダウナー(85Pt)、 144 こうげきアップ3(100Pt)
ルカニガード+	ルカニ系の耐性が1段階上がる	スキル 63 ぼうぎょ(100Pt)、68 ジャミング(82Pt)、 73 ガード(100Pt)、74 てっぺき(100Pt) など
ボミエガード+	ボミエ系の耐性が1段階上がる	スキル 64 しんそく(100Pt)、68 ジャミング(100Pt)、 150 すばやさアップ3(100Pt)、192 とうぞく(100Pt)
フールガード+	フール系の耐性が1段階上がる	スキル 65 MPかいふく(100Pt)、67 ダウナー(100Pt)、 69 VSじゅもん(65Pt)、153 かしこさアップ3(100Pt) など

能力値が上がるもの

名前	効果	特性を持つモンスターや特性を覚えることができるスキル
さいだいHP+5	最大HPが5上がる	スキル 142 こうげきアップ(8Pt)
さいだいHP+10	最大HPが10上がる	スキル 142 こうげきアップ(20、38Pt)、154 メラガード(9、76Pt)、187 せんし(10、40Pt)、190 ぶとうか(10Pt) など
さいだいHP+20	最大HPが20上がる	スキル 144 こうげきアップ3(36、60Pt)、146 しゅびアップ2(8、20、36、60Pt) など
さいだいMP+10	最大MPが10上がる	スキル 151 かしこさアップ(8、20、38Pt)、154 メラガード(22Pt)、166 ザキガード(10、29Pt)、188 まほうつかい(10Pt) など
さいだいMP+20	最大MPが20上がる	スキル 152 かしこさアップ2(8、20、36、60Pt)、153 かしこさアップ3(8、18、36、60Pt)、188 まほうつかい(40Pt) など
こうげき力+3	攻撃力が3上がる	スキル 142 こうげきアップ(4、14Pt)
こうげき力+5	攻撃力が5上がる	スキル 142 こうげきアップ(29、50Pt)、143 こうげきアップ2(4、14、28Pt)、164 ほのおブレスガード(9、22、52Pt) など
こうげき力+10	攻撃力が10上がる	スキル 143 こうげきアップ2(48、75Pt)、155 イオガード(9Pt)、187 せんし(24、59Pt)、190 ぶとうか(24、59Pt) など
こうげき力+20	攻撃力が20上がる	スキル 144 こうげきアップ3(48、75Pt)
しゅび力+5	守備力が5上がる	スキル 145 しゅびアップ(4、14Pt)、157 ヒャドガード(9Pt)、165 ふぶきブレスガード(9、22、52Pt) など
しゅび力+10	守備力が10上がる	スキル 73 ガード(26Pt)、145 しゅびアップ(29、50Pt)、146 しゅびアップ2(4、14Pt)、175 スタンガード(70Pt) など
しゅび力+20	守備力が20上がる	スキル 146 しゅびアップ2(28、48、75Pt)、147 しゅびアップ3(4、13、27、48、75Pt)
すばやさ+5	すばやさが5上がる	スキル 148 すばやさアップ(4、14Pt)、156 バギガード(9Pt)、172 おどりふうじガード(4、10、19、29Pt) など
すばやさ+10	すばやさが10上がる	スキル 148 すばやさアップ(29、50Pt)、169 マホトラガード(29Pt)、192 とうぞく(10、24、40、59Pt) など
すばやさ+20	すばやさが20上がる	スキル 149 すばやさアップ2(28、48、75Pt)、150 すばやさアップ3(4、13、27、48、75Pt)、190 ぶとうか(40Pt)
すばやさ+30	すばやさが30上がる	スキル 72 VSメタル(70Pt)
かしこさ+5	かしこさが5上がる	スキル 151 かしこさアップ(4、14Pt)、154 メラガード(4、15、52Pt)、170 まふうじガード(10Pt)、189 そうりょ(24Pt) など
かしこさ+10	かしこさが10上がる	スキル 151 かしこさアップ(29、50Pt)、170 まふうじガード(29Pt)、188 まほうつかい(24、59Pt)、191 けんじゃ(24Pt) など
かしこさ+20	かしこさが20上がる	スキル 152 かしこさアップ2(28、48、75Pt)、153 かしこさアップ3(4、13、27、48、75Pt)、189 そうりょ(59Pt)、191 けんじゃ(59Pt)

データファイル No.6 配合データ

一般配合で生まれる種族を決める位階と、特殊配合になる組み合わせを、リスト形式で紹介する。配合時に役立ててほしい。

※配合のくわしい説明はP.43〜47を参照

配合データの見かた

位階リスト

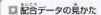
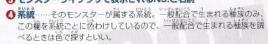
特殊配合リスト

❶ **モンスターのランク**

❷ **位階**……一般配合にも関係する、モンスターの強さを表す順位(→P.44)。

❸ **モンスターライブラリで表示されるNo.と名前**

❹ **系統**……そのモンスターが属する系統。一般配合で生まれる種族のみ、この欄を系統ごとに色わけしているので、一般配合で生まれる種族を調べるときは色で探すといい。

❺ **配合の種類**……配合で生まれるかどうか。「一般」が○なら一般配合で生まれることを、「特殊」が○か?なら特殊配合で生まれる組み合わせがあることを示す(P.253に組み合わせが載っていないものが?になっている)。親と同じ種族が生まれる配合(→P.46)は除外している。

❻ **生まれる子ども**……特殊配合によって生まれる種族。

❼ **親の組み合わせ**……特殊配合となる両親の種族や系統の組み合わせ。

位階リスト

ランク	位階	名前	系統	配合の種類 一般	配合の種類 特殊
F	1	1 スライム	スライム		
F	2	29 コドラ	ドラゴン	○	
F	3	57 くしざしツインズ	自然		
F	4	85 ももんじゃ	魔獣	○	
F	5	115 わらいぶくろ	物質	○	
F	6	145 ドラキー	悪魔	○	
F	7	173 ゴースト	ゾンビ	○	
F	8	2 バブルスライム	スライム	○	
F	9	30 リザードキッズ	ドラゴン	○	○
F	10	58 ボグフィッシュ	自然	○	
F	11	86 いたずらもぐら	魔獣	○	
F	12	116 シャドー	物質	○	
F	13	146 リップス	悪魔	○	
F	14	174 メラゴースト	ゾンビ	○	
F	15	3 スライムつむり	スライム	○	
F	16	31 いばらドラゴン	ドラゴン	○	
F	17	59 おおさそり	自然		○
F	18	60 ぐんたいガニ	自然	○	
F	19	87 ブークブック	魔獣	○	
F	20	117 フレイム	物質	○	○
F	21	147 おおめだま	悪魔	○	
F	22	175 きりかぶおばけ	ゾンビ	○	
F	23	4 ホイミスライム	スライム	○	
F	24	32 アルゴリザード	ドラゴン	○	
F	25	61 キメラ	自然	○	
F	26	118 ブリザード	物質		○
F	27	88 おおきづち	魔獣	○	
F	28	119 シャイニング	物質	○	
F	29	148 シーメーダ	悪魔	○	
F	30	176 おばけきのこ	ゾンビ	○	
E	31	5 スライムベス	スライム	○	
E	32	33 いっかくりゅう	ドラゴン	○	○
E	33	62 アルミラージ	自然	○	
E	34	89 サーベルきつね	魔獣	○	
E	35	120 おどるほうせき	物質	○	○
E	36	149 ベビーサタン	悪魔	○	
E	37	177 マドハンド	ゾンビ	○	
E	38	6 ドラゴスライム	スライム	○	○
E	39	34 ドラゴンブッシュ	ドラゴン	○	○
E	40	63 ブチアーノン	自然	○	
E	41	90 ワンダーフール	魔獣	○	
E	42	121 わかめおうじ	物質	○	
E	43	150 ドルイド	悪魔	○	
E	44	178 エビルドライブ	ゾンビ		○
E	45	179 ミイラおとこ	ゾンビ	○	
E	46	7 スライムカルゴ	スライム	○	
E	47	35 デンデンりゅう	ドラゴン	○	
E	48	64 ブリズニャン	自然	○	
E	49	91 オーク	魔獣	○	
E	50	122 おばけキャンドル	物質	○	
E	51	151 じんめんガエル	悪魔	○	
E	52	180 スキッパー	ゾンビ	○	
D	53	8 スライムファング	スライム	○	
D	54	36 ドラゴン	ドラゴン	○	
D	55	65 ベビーパンサー	自然	○	
D	56	123 ひとくいばこ	物質		○
D	57	92 コサックシーブ	魔獣		○
D	58	37 スカルゴン	ドラゴン		○
D	59	93 かくとうパンサー	魔獣	○	
D	60	124 ばくだんいわ	物質	○	

ランク	位階	名前	系統	配合の種類	
				一般	特殊
D	61	152 デザートデーモン	悪魔		○
	62	153 びっくりサタン	悪魔	○	
	63	181 ぼうれいけんし	ゾンビ	○	
	64	125 さつじんいかり	物質		○
	65	9 スライムナイト	スライム	○	
	66	38 ドラゴンバゲージ	ドラゴン	○	○
	67	10 メタルスライム	スライム		
	68	66 ヘルホーネット	自然	○	
	69	94 よるのていおう	魔獣	○	
	70	126 ゴールドマン	物質	○	○
	71	154 くびかりぞく	悪魔	○	
	72	182 ハエおとこ	ゾンビ	○	
	73	11 メタルライダー	スライム	○	
	74	39 ギャオース	ドラゴン	○	
	75	67 おおうつぼ	自然	○	
	76	95 とらおとこ	魔獣	○	
	77	96 ブラウニー	魔獣		○
	78	127 メタッピー	物質	○	
	79	155 レッサーデーモン	悪魔	○	
	80	183 がいこつ	ゾンビ	○	
	81	12 エンゼルスライム	スライム	○	
	82	13 もりもりスライム	スライム		
	83	40 ダースドラゴン	ドラゴン	○	○
	84	14 もりもりベス	スライム		○
	85	68 あばれうしどり	自然	○	
C	86	97 リリパット	魔獣	○	
	87	128 どろにんぎょう	物質	○	
	88	156 サイレス	悪魔	○	
	89	184 くさったしたい	ゾンビ	○	
	90	15 スライムブレス	スライム	○	
	91	41 バトルレックス	ドラゴン	○	
	92	69 ヘルコンドル	自然	○	
	93	98 ガーゴイル	魔獣		○
	94	99 マーマン	魔獣	○	
	95	157 おおドラキー	悪魔		
	96	70 キラーパンサー	自然		?
	97	129 リンリン	物質	○	
	98	158 オクトセントリー	悪魔	○	
	99	16 キングスライム	スライム		○
	100	185 さまようよろい	ゾンビ	○	
	101	42 かいりゅう	ドラゴン		○
	102	186 ダースウルフェン	ゾンビ		
	103	100 サイコロン	魔獣		?
	104	17 ベホマスライム	スライム	○	○
	105	130 メタルハンター	物質		○
	106	43 ドラゴンソルジャー	ドラゴン	○	
	107	18 はぐれメタル	スライム		○
	108	71 じんめんじゅ	自然	○	?
	109	101 ダンビラムーチョ	魔獣	○	
	110	131 パペットこぞう	物質	○	
	111	72 はさみくわがた	自然		○
	112	44 メタルドラゴン	ドラゴン		○
	113	159 あくましんかん	悪魔	○	
B	114	45 アルゴングレート	ドラゴン		?
	115	187 ソードファントム	ゾンビ		○
	116	188 しりょうのきし	ゾンビ	○	
	117	19 ダークスライム	スライム	○	
	118	46 ヘルダイバー	ドラゴン	○	○
	119	73 かぶとこぞう	自然	○	
	120	189 ボーンナイト	ゾンビ		○
	121	102 バードファイター	魔獣	○	
	122	132 ボル	物質	○	
	123	160 キラーアーマー	悪魔	○	○
	124	190 エビルスピリッツ	ゾンビ	○	
	125	20 ダークナイト	スライム	○	
	126	161 なぞのしんかん	悪魔		○
	127	47 シャークマジュ	ドラゴン	○	

ランク	位階	名前	系統	配合の種類	
				一般	特殊
B	128	74 デスファレーナ	自然	○	
	129	103 シルバーデビル	魔獣	○	
	130	48 リザードファッツ	ドラゴン		?
	131	133 ミミック	物質	○	
	132	162 アークデーモン	悪魔	○	○
	133	191 おおがらす	ゾンビ	○	
	134	21 スライムベホマズン	スライム	○	○
	135	49 ギガントヒルズ	ドラゴン	○	
	136	75 コングヘッド	自然	○	
	137	163 ボストロール	悪魔		○
A	138	104 ギガンテス	魔獣	○	
	139	134 ゴーレム	物質	○	
	140	164 ジャミラス	悪魔	○	
	141	192 フラワーゾンビ	ゾンビ	○	○
	142	76 ワニバーン	自然		○
	143	105 アンクルホーン	魔獣		○
	144	22 バブルキング	スライム	○	
	145	106 モヒカント	魔獣		○
	146	50 グレイトドラゴン	ドラゴン	○	
	147	77 エビラ	自然	○	
	148	107 バッファロン	魔獣	○	
	149	165 グラコス	悪魔		○
	150	135 うごくせきぞう	物質	○	
	151	23 メタルカイザー	スライム		?
	152	78 オーシャンクロー	自然		○
	153	166 まおうのつかい	悪魔	○	
	154	193 なげきのぼうれい	ゾンビ	○	
	155	136 ブル	物質		○
	156	137 バル	物質		○
	157	194 ピサロナイト	ゾンビ		○
	158	79 ガルーダ	自然		○
	159	138 ベル	物質		○
	160	167 ベリアル	悪魔		○
	161	195 しにがみきぞく	ゾンビ		○
	162	51 メカバーン	ドラゴン		○
	163	108 バズズ	魔獣		○
S	164	24 メタルキング	スライム		?
	165	52 ブラックドラゴン	ドラゴン		○
	166	80 ヘラクレイザー	自然		○
	167	109 アトラス	魔獣		○
	168	139 トラップボックス	物質		?
	170	196 デュラハーン	ゾンビ		○
	171	53 ギガントドラゴン	ドラゴン		○
	172	81 だいおうイカ	自然		○
	173	110 ドン・モグーラ	魔獣		?
	174	140 キラーマシン	物質		○
	175	169 おにこんぼう	悪魔		○
	176	197 ワイトキング	ゾンビ		○
	177	25 スライムマデュラ	スライム		?
	179	82 オセアーノン	自然		?
	180	111 ミルドラース	魔獣		○
	181	141 バベルボブル	物質		?
	182	170 シドー	悪魔		○
	183	198 キャプテン・クロウ	ゾンビ		
	184	26 グランスライム	スライム		?
SS	187	142 あんこくのまじん	物質		○
	191	27 ゴールデンスライム	スライム		?
??	201	201 スペディオ	神獣		○
	202	202 ガルハート	神獣		○
	203	203 グラブゾン	神獣		○
	204	204 ディアノーグ	神獣		○
	205	205 キングスペーディオ	神獣		○
	206	206 クインガルハート	神獣		○
	207	207 グラブゾンジャック	神獣		○
	208	208 ディアノーグエース	神獣		○

特殊配合リスト

生まれる子ども	親の組み合わせ		
162 アークデーモン	152 デザートデーモン	×	105 アンクルホーン
	152 デザートデーモン	×	101 ダンビラムーチョ
109 アトラス	104 ギガンテス	×	105 アンクルホーン
	104 ギガンテス	×	79 ガルーダ
	104 ギガンテス	×	163 ボストロール
105 アンクルホーン	107 バッファロン	×	92 コサックシーフ
	107 バッファロン	×	87 ブークブック
142 あんこくのまじん	126 ゴールドマン	×	141 バベルボブル
	126 ゴールドマン	×	？？？？？
	141 バベルボブル	×	135 うごくせきぞう
33 いっかくりゅう	29 コドラ	×	物質系
178 エビルドライブ	37 スカルゴン	×	183 がいこつ
	37 スカルゴン	×	9 スライムナイト
	37 スカルゴン	×	181 ぼうれいけんし
59 おおさそり	60 ぐんたいガニ	×	自然系
78 オーシャンクロー	93 かくとうパンサー	×	76 ワニバーン
120 おどるほうせき	115 わらいぶくろ	×	115 わらいぶくろ
169 おにこんぼう	163 ボストロール	×	49 ギガントヒルズ
	163 ボストロール	×	108 バズズ
	163 ボストロール	×	48 リザードファッツ
98 ガーゴイル	155 レッサーデーモン	×	魔獣系
42 かいりゅう	67 おおうつぼ	×	39 ギャオース
79 ガルーダ	164 ジャミラス	×	69 ヘルコンドル
202 ガルハート(※1)	神獣	×	悪魔系
53 ギガントドラゴン	49 ギガントヒルズ	×	109 アトラス
	49 ギガントヒルズ	×	108 バズズ
160 キラーアーマー	185 さまようよろい	×	158 オクトセントリー
	185 さまようよろい	×	153 びっくりサタン
	185 さまようよろい	×	155 レッサーデーモン
140 キラーマシン	130 メタルハンター	×	142 あんこくのまじん
	130 メタルハンター	×	187 ソードファントム
	130 メタルハンター	×	51 メカバーン
205 キングスペーディオ(※2)	神獣	×	すべてのモンスター
205 キングスペーディオ(※3)	神獣	×	自然系ランクA以上
16 キングスライム	13 もりもりスライム	×	13 もりもりスライム
206 クインガルハート(※3)	神獣	×	悪魔系ランクA以上
165 グラコス	162 アークデーモン	×	158 オクトセントリー
	162 アークデーモン	×	99 マーマン
203 グラブゾン(※4)	神獣	×	物質系
207 グラブゾンジャック(※3)	神獣	×	物質系ランクA以上
126 ゴールドマン	134 ゴーレム	×	49 ギガントヒルズ
	134 ゴーレム	×	27 ゴールデンスライム
92 コサックシーフ	87 ブークブック	×	129 リンリン
125 さつじんいかり	129 リンリン	×	悪魔系
170 シドー	166 まおうのつかい	×	135 うごくせきぞう
	166 まおうのつかい	×	82 オセアーノン
	166 まおうのつかい	×	107 バッファロン
195 しにがみきぞく	189 ボーンナイト	×	20 ダークナイト
	189 ボーンナイト	×	106 モヒカント
37 スカルゴン	36 ドラゴン	×	ゾンビ系
	41 バトルレックス	×	ゾンビ系
201 スペディオ(※1)	神獣	×	自然系
21 スライムベホマズン	16 キングスライム	×	16 キングスライム
187 ソードファントム	188 しりょうのきし	×	188 しりょうのきし
40 ダースドラゴン	36 ドラゴン	×	魔獣系
81 だいおうイカ	77 エビラ	×	165 グラコス
	169 おにこんぼう	×	63 プチアーノン
204 ディアノーグ(※5)	神獣	×	魔獣系
208 ディアノーグエース(※3)	神獣	×	魔獣系ランクA以上
152 デザートデーモン	153 びっくりサタン	×	149 ベビーサタン
196 デュラハーン	195 しにがみきぞく	×	142 あんこくのまじん
	195 しにがみきぞく	×	193 なげきのぼうれい
	195 しにがみきぞく	×	181 ぼうれいけんし
6 ドラゴスライム	1 スライム	×	ドラゴン系
38 ドラゴンバゲージ	35 デンデンりゅう	×	自然系
34 ドラゴンブッシュ	31 いばらドラゴン	×	ゾンビ系
161 なぞのしんかん	159 あくましんかん	×	131 パペットこぞう
18 はぐれメタル	10 メタルスライム	×	10 メタルスライム
72 はさみくわがた	77 エビラ	×	59 おおさそり
108 バズズ	103 シルバーデビル	×	104 ギガンテス
	103 シルバーデビル	×	134 ゴーレム
	103 シルバーデビル	×	164 ジャミラス
	103 シルバーデビル	×	81 だいおうイカ
137 バル	136 ブル	×	物質系
	138 ベル	×	物質系
	132 ボル	×	物質系
194 ピサロナイト	160 キラーアーマー	×	78 オーシャンクロー
	160 キラーアーマー	×	195 しにがみきぞく
123 ひとくいばこ	120 おどるほうせき	×	120 おどるほうせき
96 ブラウニー	88 おおきづち	×	自然系
52 ブラックドラゴン	50 グレイトドラゴン	×	195 しにがみきぞく
192 フラワーゾンビ	121 わかめおうじ	×	188 しりょうのきし
	121 わかめおうじ	×	187 ソードファントム
118 ブリザード	117 フレイム	×	103 シルバーデビル
	117 フレイム	×	15 スライムブレス
136 ブル	137 バル	×	自然系
	138 ベル	×	自然系
	132 ボル	×	自然系
117 フレイム	118 ブリザード	×	119 シャイニング
	118 ブリザード	×	174 メラゴースト
17 ベホマスライム	4 ホイミスライム	×	14 もりもりベス
80 ヘラクレイザー	73 かぶとこぞう	×	24 メタルキング
167 ベリアル	162 アークデーモン	×	109 アトラス
	162 アークデーモン	×	50 グレイトドラゴン
	162 アークデーモン	×	126 ゴールドマン
	162 アークデーモン	×	152 デザートデーモン
138 ベル	137 バル	×	魔獣系
	136 ブル	×	魔獣系
	132 ボル	×	魔獣系
46 ヘルダイバー	39 ギャオース	×	69 ヘルコンドル
189 ボーンナイト	178 エビルドライブ	×	185 さまようよろい
163 ボストロール	104 ギガンテス	×	107 バッファロン
	104 ギガンテス	×	100 サイコロン
	100 サイコロン	×	107 バッファロン
111 ミルドラース	170 シドー	×	82 オセアーノン
	170 シドー	×	53 ギガントドラゴン
51 メカバーン	50 グレイトドラゴン	×	44 メタルドラゴン
44 メタルドラゴン	40 ダースドラゴン	×	130 メタルハンター
	40 ダースドラゴン	×	11 メタルライダー
130 メタルハンター	160 キラーアーマー	×	11 メタルライダー
106 モヒカント	107 バッファロン	×	70 キラーパンサー
	107 バッファロン	×	195 しにがみきぞく
	107 バッファロン	×	8 スライムファング
14 もりもりベス	5 スライムベス	×	13 もりもりスライム
30 リザードキッズ	32 アルゴリザード	×	魔獣系
197 ワイトキング	193 なげきのぼうれい	×	16 キングスライム
	193 なげきのぼうれい	×	22 バブルキング
76 ワニバーン	165 グラコス	×	81 だいおうイカ
？？？？？	80 ヘラクレイザー	×	？？？？？
？？？？？	205 キングスペーディオ	×	？？？？
？？？	170 シドー	×	195 しにがみきぞく
	170 シドー	×	196 デュラハーン
	170 シドー	×	197 ワイトキング
？？？？？？	111 ミルドラース	×	？？？？？
？？？？？	142 あんこくのまじん	×	194 ピサロナイト
？？？？？？？？？	205 キングスペーディオ	×	？？？？？
？？？？？？？	53 ギガントドラゴン	×	51 メカバーン
？？？？？	111 ミルドラース	×	？？？？？

※これ以外にも特殊配合の組み合わせは存在する
※1……探索を終えたほこらの数が1~3個のとき、およびエンディング後のみ
※2……4ヵ所目のほこらの探索を終えてからエンディングまでのあいだのみ
※3……エンディング後のみ
※4……探索を終えたほこらの数が2~3個のとき、およびエンディング後のみ
※5……探索を終えたほこらの数が3個のとき、およびエンディング後のみ

アイテム スキル 特技 特性

さくいん

※モンスターはP.158~221に五十音順で掲載(神獣は最後にまとめてあります)

SE-MOOK

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 公式ガイドブック

STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス 【http://www.square-enix.com/jp/magazine/】
編集長　是枝良昌
編　集　大矢和裕／羽生真樹／鈴木和夫
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕

編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ 【http://www.bent.co.jp】
山下　章(Director)
ベニー松山(プロローグ／キャラクターガイド)
大出綾太(Sub-Director／グランプール諸島寄り道情報)
木村昌弘(冒険の手引き／DQM-Jひみつの宝箱)
大出啓太(アドベンチャーガイド)
白川大輔(モンスターデータ)
末崎進一(モンスターデータ)
中谷　薫(冒険に役立つデータファイル)
白崎正悟(冒険に役立つデータファイル)
山中直樹(Editorial Support)

デザイン・DTP
有限会社東海創芸
沼野井陽子／関 静香／四戸秀人／村下直也／審良公平／山崎久美子／宮下朋子

キャラクターイラスト制作　中鶴勝祥

モンスターイラスト制作　中鶴勝祥／フェイク・デザイン・ワークス

マップイラスト制作　フェイク・デザイン・ワークス

協力・監修
堀井雄二(アーマープロジェクト)
株式会社スクウェア・エニックス　プロジェクト推進部　第4ユニット

エグゼクティブ・プロデューサー　千田幸信(株式会社スクウェア・エニックス)

2007年 2月19日　初版発行
2007年12月20日　6刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7　新宿文化クイントビル

印刷所　凸版印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00(祝日および弊社指定休日を除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月ー金曜日10:00～18:00(祝日および弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。
また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によっては
お答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、
弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。
ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7575-1915-2 C9476 雑誌62011-67

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。